CLUB Nintendo

100

MUSEO

CASTLEVANIA



CONOCE A:

RIDGE RACER 64 N64

BIONIC COMMANDO GBC

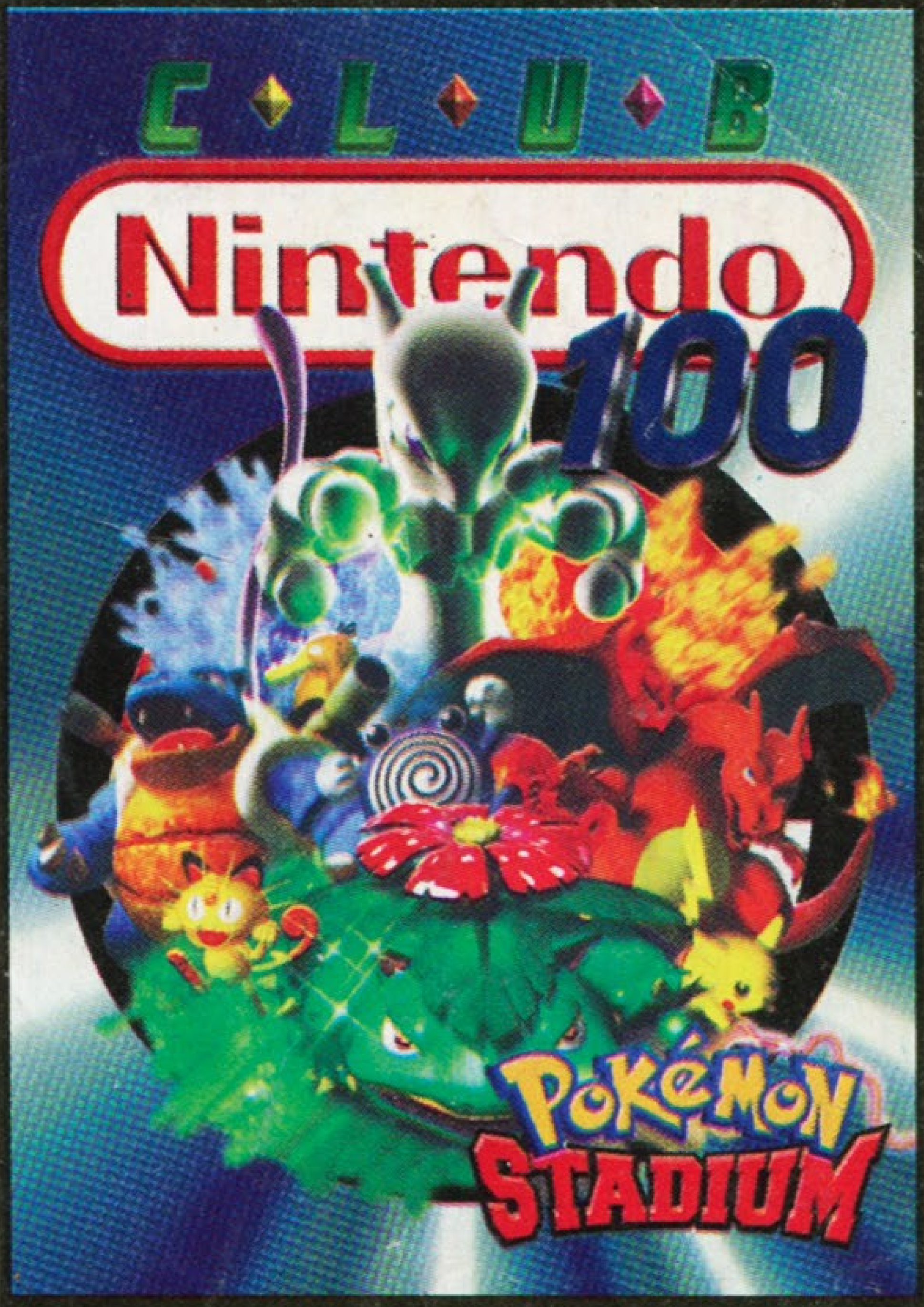
Pokémon STADIUM


ATRAPA LA ENERGIA
DE LOS ULTIMOS ESTRENOS
shadow man
GAME BOY
Pokémon
DUKE NUKEM
ZERØ HØUR
MONSTER TRUCK MADNESS 64
THE NEW TETRIS
Pokémon Snap
REVOLT
MARIO GOLF
PERFECT DARK
DONKEY KONG 64
Resident evil2
CASTLEVANIA - F1 WORLD - GEX 3 - HARRIER - NASCAR - WCW
Cómpralos legal y con la garantía que sólo te da
10%
de Descuento
presentando este cupón
en Mundo Nintendo
Av. 7 No. 120A -13
MUNDO DE
Nintendo

Sumario

INCLUYE POSTER CON LOS 100 NUMEROS DE CLUB NINTENDO





Antes de que le des vuelta a esta página, queremos agradecerte por acompañarnos durante estos 100 meses, mismos que para muchos de nosotros han pasado muy rápido. Algunos de nuestros colaboradores crecieron con Club Nintendo, al igual que muchos lectores, que esperamos que aún nos sigan la huella. Queremos agradecerles también a todas esas personas que han pasado por Club Nintendo y que de una u otra forma han dejado una parte importante para alimentar el alma de ésta, tú revista, nuestra revista. Estamos muy emocionados por llegar a este número, al cual no cualquier revista alcanza. Es por eso que esta edición la hicimos como quisimos, recordamos cosas curiosas que nos han ocurrido a lo largo de nuestra existencia y también revivimos, tan sólo por este mes, algunas secciones del pasado, para que los lectores nuevos vieran un poco de cómo eramos antes. Además de la nostalgia, también te encontrarás con muchas novedades, como lo es Pokémon Stadium y Ridge Racer 64. Ahora sí, continúa leyendo tu número 100 de Club Nintendo.

Aquí estuvo el rombo de febrero



ISSN 0188-7610



EDITORIAL

Año IX #3 Marzo 2000

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
Network Advertising
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Alejandro Ríos "Panteón", Javier López "Ice"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL EJECUTIVO
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EJECUTIVA DE OPERACION EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR EJECUTIVO DE FINANZAS Y ADMINISTRACION
Luis Stein

GERENTE DE VENTAS
Guillermo Uscanga Tel. 52-61-27-66
EJECUTIVO DE VENTAS
Eduardo Bedolla
Tel. 52-61-26-00 ext. 11641

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizábal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellin Tel. 3612788 3612789
Calí Tel. 6644220 6655436

Año 9 # 3, Revista mensual, Marzo 2000, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 9 3 (MR) 2000 Nintendo of América Inc. All right reserved. NIntendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Transversal 93 No. 52-03 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Distribuidores: Venezuela: Distribuidora Continental, S.A., Caracas Venezuela. Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Paseo Colón 275 Piso 10, (1063) Buenos Aires , Argentina. Teléfonos (541) 4343-2225, Telefax (541) 4345-0955. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán SAC. Av. Vélez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires, Argentina.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Somos una revista interactiva. Desde hace muchos meses lo hemos dicho y hoy, al cumplir 100 meses ininterrumpidos (más 4 números especiales) lo volvemos a decir. Creemos que esa interactividad que hemos logrado con los lectores, es lo que nos ha hecho permanecer más allá de los cambios de sexenio y de sistemas, sobrevivir a errores de diciembre, crisis y devaluaciones. Muchas revistas van y vienen, pero Club Nintendo sigue aquí, formando parte importante de la niñez y adolescencia de miles de mexicanos y latinoamericanos a donde se exporta esta revista.

Este número 100 revive nuestro compromiso contigo, de seguir poniendo el corazón en cada número, en cada página, en cada renglón. Porque si te tomas la molestia de ir a comprarla y luego de leerla, queremos que te sientas orgulloso de hacerlo.

Nosotros seguimos en forma permanente planeando y diseñando con creatividad nuevas cosas para mantener la revista en un cambio que se adapte a los videojugadores.

Tal vez ya viste la nueva sección dentro del programa "Hoy Pijamas" los sábados entre 9 y 10 de la mañana, donde Gus, nuestro editor habla de videojuegos como otra extensión de la revista.

No sabemos qué más se nos ocurrirá, ni qué buenas recomendaciones recibiremos de nuestros lectores, pero puedes estas seguro que si es bueno para ti, ya estaremos trabajando en ello.



DR. MARIO



Esta vez les escribo no para hacer cuestiones como en casos anteriores sino más bien para agradecerles el mayor bien que pudieron haberme hecho, un buen estudiante. Se preguntarán ¿y cómo hicimos eso? Pues muy sencillo. Verán, hemos sido amigos desde los inicios de ambos, yo como estudiante y ustedes como editores, desde entonces, cuando la cosa esa de los grandes cartuchos estaba en su apogeo, surgió una competencia entre un primo y yo, quien terminaba más juegos, quien sabía más trucos, etc., y a tal grado llego dicho modo de juego que terminé con la cabeza hinchada pero ya sabía en cuál revista estaban los cursos de algún juego, los trucos, el año, el numero, la portada y demás cosas que pueden tomar por irrelevantes, sólo que después me di cuenta que esa habilidad de memorizar y comprender también podía aplicarla en la escuela. Sé que se lee extraño, pero así fue (no es presunción) y por eso invito a los demás lectores a que no sólo los vean como cuates sino tambien como unos grandes maestros (indirectos, si así lo desean).
Sólo puedo decirles GRACIAS.

Antonio Santomé Díaz
Cd. Madero Tamaulipas

Bueno, memorizar en qué revista está una cosa en específico, y aprenderse el Pokérap, son muy buenos ejercicios para la memoria, sigue poniéndolos en práctica.

♦

El motivo de esta carta es sobre los e-mails. Son prácticos y extremadamente veloces, pero les sugiero a los lectores que de vez en cuando escriban una carta a la antigua ya que como he de imaginar a diario llegan BASTANTES mails (nótese que acentúo la palabra); es difícil para quienes trabajan en vuestra revista leer y tratar de contestar TODOS los mails, así muchas personas se sienten (o nos sentimos) desilusionados al no ver publicado nuestro mail y creo que cada vez llegan menos dibujos, porque lo he notado en la revista, los poster son el pretexto para publicar los dibujos y ultimamente no he visto poster y en los dibujos de "ganador de este mes" hay muy poca competencia, así que cansémosnos tantito en escribir con pluma en un papel y de pagar cinco pesos por una estampilla de correo, creo que a las cartas escritas a mano les ponen un poquito más de atención por el esfuerzo de los lectores y verían mas seguido sus inquietudes publicadas (aunque su pregunta sea "¿qué quiere decir N64?"). A partir de hoy yo seguiré este proposito de escribir de vez en cuando a la antigua.

Josué Guadarrama.

Siendo francos, no importa mucho el medio por el que nos hagan llegar sus comentarios, ideas, trucos y demás... lo que realmente importa es lo que nos expresan, así que vía correo electrónico, tradicional o con señales de humo, siempre tomaremos en cuenta lo que quieras decirnos... aunque es algo especial leer una carta mientras escuchas el sonido del papel. A propósito, aprovechamos la ocasión para invitar a todos los lectores que nos mandan e-mails, que pongan su nombre y el lugar de donde nos escriben dentro del cuerpo del e/mail, pues hay muchos casos, como el tuyo, Josué, en que nos escriben y no sabemos si son de México o de Venezuela o de cualquier otro lugar.

♦

Quiero felicitarlos por su número 100 y decirles que son la mejor revista, porque todo lo que se ha publicado nos ha servido a todos los videojugadores; quiero hacerles además una pequeña crítica por su revista de febrero, porque creo que se equivocaron al poner en vez de el nombre de el último mundo poner el de GLOOMY GALLEON. También pedirles el favor de que me indiquen cómo puedo surfear en la isla canela con Pikachu y asi obtener más puntos en la versión amarilla de Pokémon, ya que un amigo y yo queremos ver esa gracia, pero nos la pasabamos preguntando y nadie nos decia nada.

Rafael Flores Arellano
México, D.F

Gracias a ti por leernos. Respecto a la escena Gloomy Galleon, no nos equivocamos, a que esa no es la última, simplemente es el lugar en donde encuentras a Chunky. Y de lo de Pikachu surfeando, fíjate que en E.E.U.U., Nintendo Power, tal como regaló a Mew, también obsequió a un Surfing Pikachu, el cuál tenía la habilidad de usar la técnica Surf (algo imposible en un Pikachu normal, ya que un Pokémon eléctrico es incapaz de aprender técnicas de agua), y también puede surfear en esta escena. Sin embargo esta no es la única forma de obtener a tan especial Pokémon, ya que en el cartucho de Pokémon Stadium está la clave. En el próximo número te diremos cómo.

♦

Qué hubo vaqueros, ¿Cómo han estado? La principal razón por la que escribo es para felicitarlos por sus 100 numeros. Es fantástico el heho de saber que hemos estado unidos por 100 números en los que hemos vivido de todo, triunfos y derrotas, caídas y levantadas. Claro que no todo es

una felicitación, también tengo un par de dudas que me gustaría me aclararan. Hace poco hice una transacción en la que adquirí un Game Boy versión ladrillo, pero en su último ejemplar observé que de los cuatro títulos que analizan, sólo uno es compatible con la versión que yo tengo y esto en realidad me preocupa; ahora les pregunto ¿seguirán saliendo juegos compatibles con el GB que yo tengo? o lo vendo, ahorro un poco y me compro un GBC.Bien me despido, deseándoles que alcancen muchos números más.

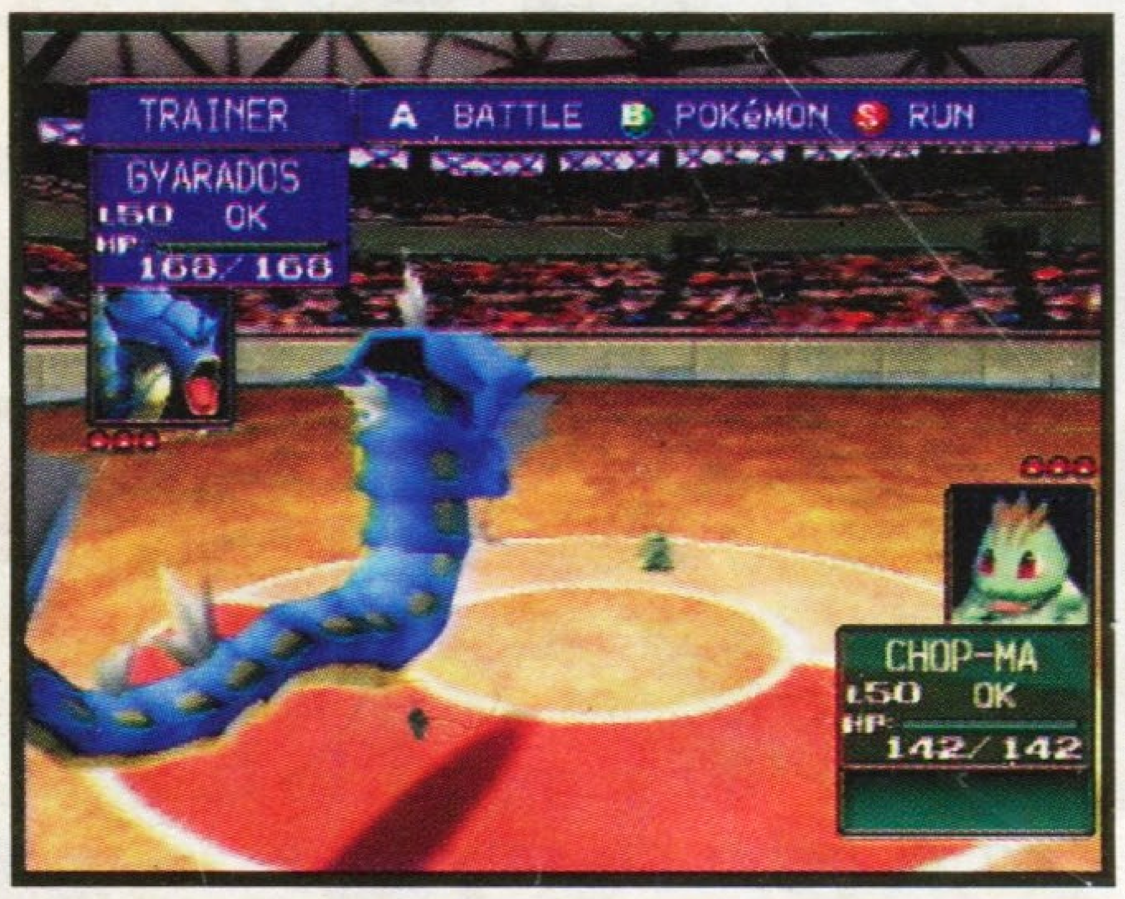
IACA 2000

Gracias por tu felicitación, vaquero, ahora, a contestar tus dudas, ¡ajúa! La verdad, te recomendamos ampliamente que NO te deshagas de tu Game Boy clásico, ya que es compatible con muchisísimos juegos, que, aunque son viejitos, son bastante buenos y este sistema ya es de colección. Aunque también te recomendamos que adquieras el Game Boy Color, para que juegues los títulos más recientes que sólo son compatibles con este sistema.

♦

Hola amigos de Clubnin. Les quiero decir que su revista está súper buenísima (sé que lo an escuchado un millón de veces). Quisiera saber si Pokémon Stadium va a venir con el Tranfer Pak incluído. Y disculpen la ignorancia pero un amigo dice que Gastly no evuluciona a Haunter y yo digo que sí.

Rafael García
Cuernavaca, Morelos



Pokémon Stadium incluirá el Transfer Pak para que puedas usar tu cartucho de Game Boy de cualquier versión: Amarilla, Roja o Azul.

Por estos días ya debiste haber visto que Pokémon Stadium sí incluirá el Transfer Pak, incluso se venderá un paquete de N64 que incluirá el cartucho y este accesorio. Respecto a lo de Gastly, este Pokémon evoluciona normalmente a Haunter, pero Haunter deberá ser intercambiado para que evolucione a Gengar. 1F.stadiumx

♦

Quiero felicitar a todos los que laboran en ésta, nuestra revista Club Nintendo, ya que han logrado lo que muchas otras revistas no han podido, miren que llegar a las 100 publicaciones esta bien difícil. También quería hacerles una petición, por favor hablen más del Nintendo Dolphin, aunque sea una pequeña nota, no importa, creo que todos queremos escuchar las nuevas que nos tiene Nintendo. ¡Ah! Ahora que el nuevo Nintendo cambiará su formato a CD-DVD, por qué no ustedes también dan un compacto de obsequio, quién sabe, podrían introducir videos de juegos que apenas están desarrollando, entrevistas, imágenes, etc. Aunque el precio sea más alto yo creo que sí venderían. Bueno, me despido de ustedes mandandoles las mas cordiales felicitaciones y esperamos que no sólo llegen al numero 100 sino a 10,000,000,000,000,000,000 y si se puede al doble.

Guillermo Hernández Avendaño
CD Nezahualcóyotl, Edo de Mex.

Tal parece que todas las respuestas de este Doc. Mario empezarán con "Gracias" Con gusto hablaríamos del Dolphin, sin embargo, hasta el momento todo lo que ha girado al rededor de tan poderoso sitema, han sido rumores. Se rumora que saldrá a finales de este año en Japón y que utilizará un sistema de DVD especial. También se dice que el mes pasado, Nintendo les prestó las herramientas para programar en el Dolphin a varias compañías desarrolladoras para que fueran probando su capacidad. También se dice que por estos días, Nintendo de Japón va a mostrar las primeras imágenes. Pero como te decimos, todo esto son sólo rumores y Nintendo de América no nos ha dicho mucho al respecto. Pero si quieres leer algo interesante, a finales del mes de Febrero visitamos NOA y las instalaciones de Nintendo Software Technology Corporation y en exclusiva para Club Nintendo, nos dijeron que ya se encuentran trabajando con las herramientas del Dolphin y seguramente ellos serán los primeros en aunanciar un título. El próximo número te platicaremos más de esta visita.

♦

¡Hola amigos de Club Nintendo! Los quiero felicitar por todos estos cien números de hojear cada mes nuestra revista; cómo olvidar a ese Mario bajando en paracaídas... pero bueno, yo soy uno de sus pocos lectores que los han seguido desde el principio y me atrevo a decir que es la mejor revista de videojuegos que haya visto y nunca los he cambiado por otras revistas que han salido actualmente y qué mejor momento para decírselos que en su número 100 de marzo. También les escribo preguntando algo. Según el Donkey Kong 64 tiene 256 megabits ¿y con el expansion pak tiene la cantidad de 512 megabits igual que Resident Evil 2?

Guillermo Rivera
México, D.F.

Gracias por tus felicitaciones, y tienes razón, es muy difícil olvidar aquel Diciembre de 1991 cuando Mario aterrizó en paracaídas sobre el Ángel de la Independencia, hace ya 100 meses. Cuando utilizas el Expansion Pak, no incrementas la memoria de ningún cartucho, y en el caso de Donkey Kong 64, con este aditamento sigue siendo de 256 megas. Lo único que hace el Expansión es aumentar la memoria en Ram del N64 para que se tarde menos tiempo en procesar la información y en DK64 es tanta, que sin él el cartucho no puede correr.

♦

¡Hola Kmaradas! Antes que nada quiero felicitarlos porque ya son 100 números de nuestra revista; todavía me acuerdo cuando le mandaban una felicitación a Nin-

tendo Power por sus primeros 100 numeros y yo decía, "¡HHUUUU! ¡Nos falta un buen a nosotros! Pero el tiempo pasa volando ¿no creen? Cómo olvidar todo lo que hemos pasado juntos, apuros, quejas, suspenso, retrasos de consolas, juegos etc.. pero lo más importante es que seguimos juntos y como decían en el numero pasado, somos más que una familia. Cambiando de tema, tengo dos preguntas importantes para mí:
1.Con eso de que van a salir los N64 de diferentes colores, ¿podríamos considerar nuestro N64 negro como de colección? (digan que sí para que no me sienta mal)
2.¿Creen que hay alguna posibilidad de que salga algún juego de Basquetball basado en la serie de Slam Dunk? Gracias (por los fabulojos del año 6 y por todo lo demás).

Arturo Reyes Cisneros
Cuautla, Morelos

1.- SI 2.- NO

¿Alguien extrañaba estas secciones?

♦

Hola amigos de Club Nintendo, les escribo para darles una gran felicitación por su mes número 100 y decirles gracias por darnos cada mes satisfacción con su revista; sigan así, no cambien para nada, queremos más "Club Mintiendo" por muchos años más y también quiero que les manden saludos a los FURBIS (Oswaldo, Omar Letty, Selmi, Lizeth y a todos los de la prepa Venustiano Carranza de Torreón Coahuila.

Carlos Iván López
Torreón, Coahuila

Gracias por tu felicitación y te prometemos que cuando cambiemos, siempre va a ser para mejorar.

♦

¡Hola, cuates de Club Nintendo! Para que vean que sí nos acordamos, ¡Felicidades por su No. 100! Les escribo este párrafo, texto o como quieran llamarle, para decirles que surevista es como un Player's Choice 7 y 512 megabytes quedan cortos a mi emoción de leer su revista, nuestra revista, que es como un buen tiro de Mario Golf porque al verla son como las gráficas de Donkey Kong y sus fiestas son como un Super Smash Brothers de todos sus videojugadores.Aemás se esmeran tanto como si cada uno fuera un Togue Squadron defendendo cada una de sus secciones, ojalá que continúen mirando al cielo para inspirarse como Link y sigan adelante como unos verdaderos Pokémaniacos y su revista sea como un héroe de Jet Force Gemini. Por cierto, el 28 de febrero fue el cumpleaños de mi hermana Miriam y el 5 de este mes es el mío (Jesse), felicítenos, ¿no? ¡Gracias!

Jessica Ramírez López
México, D.F

Pues felicidades por su cumpleaños y muchas gracias por tu carta y por los chocolates que venían incluídos (venían... ya nos los acabamos); en realidad fueron como si Toad nos hubiera dado una estrella en Super Mario 64.

♦

Hola, soy Michael y ésta es la primera vez que les escribo y quiero mandar un saludo a la redacción de la revista ya que está fenomenal y espero que sigan así, también quiero mandar unos saludos a mis hermanos: Carolina Mairell Rojas R. y Julio César Rojas R. Nosotros creemos que el mejor juego del N64 hasta octubre del año pasado es el de Zelda: Ocarina of Time y sobre éste tengo una duda. Cuando se toca la ocarina ¿tiene algun uso alterar el sonido, moviendo el stick análogo? o sólo lo pusieron por adorno. También quisiera saber si me recomiendan comprar Jet Force Gemini o el de DK64.

Michael Rojas Rivera
Tehuacán, Puebla

Ocarina of Time sera por mucho tiempo uno de los mejores juegos en la historia, de eso no hay duda. El jugar con los sonidos de la ocarina sólo tiene ese fin: entretenerte, ya que no tiene un uso útil en el juego. Alterando el sonido podrás crear melodías nuevas y enseñárselas al espantapájaros. Si te gustó Banjo-Kazooie, te recomendamos ampliamente Donkey Kong 64. Si quieres probar algo nuevo con mucha acción, te recomendamos Jet Force Gemini.

♦

Hola, CN. Me gustaría que hablaran un poco sobre el tema del futuro de los videojuegos. Me refiero a que los de última generación me han sorprendido bastante, quiero decir que nunca se había visto nada igual. Títulos como Jet Force Gemini (¡logrado sin Expansion Pak!), Donkey Kong 64 (con infinitos efectos y fuentes de luz), Shadowman (con un scroll impresionante, sin cliffing y poca censura), o Castlevania: Legacy of Darkness (con un Dracula Ultimate increíble); son muestra que el N64 es una máquina con un poder lo suficientemente grande como para encarar otros sistemas que lo doblan en bits. Mi pregunta es ¿qué veremos a finales de año? O en el 2001 o simplemente me provoca emoción la idea de visualizar un título con el nombre tentativo de Zelda Dolphin o algo así.

Leo
Puebla, Puebla

Ya muchas veces hemos especulado hacerca del futuro de los videojuegos y a corto plazo, el N64 nos tiene preparados grandes títulos, como Resident Evil 0, Perfect Dark o Excitebike 64. Como en todo, el N64 tendrá que cederle paso a un sistema más poderoso, pero siempre será un sistema impresionante. No sabemos qué vendrá en el 2001 para Nintendo, pero para Arcade no hace falta ser adivino para asegurar que tendremos un The King of Fighters... con Kim, Chang y Choi. No olvides escribirnos a:

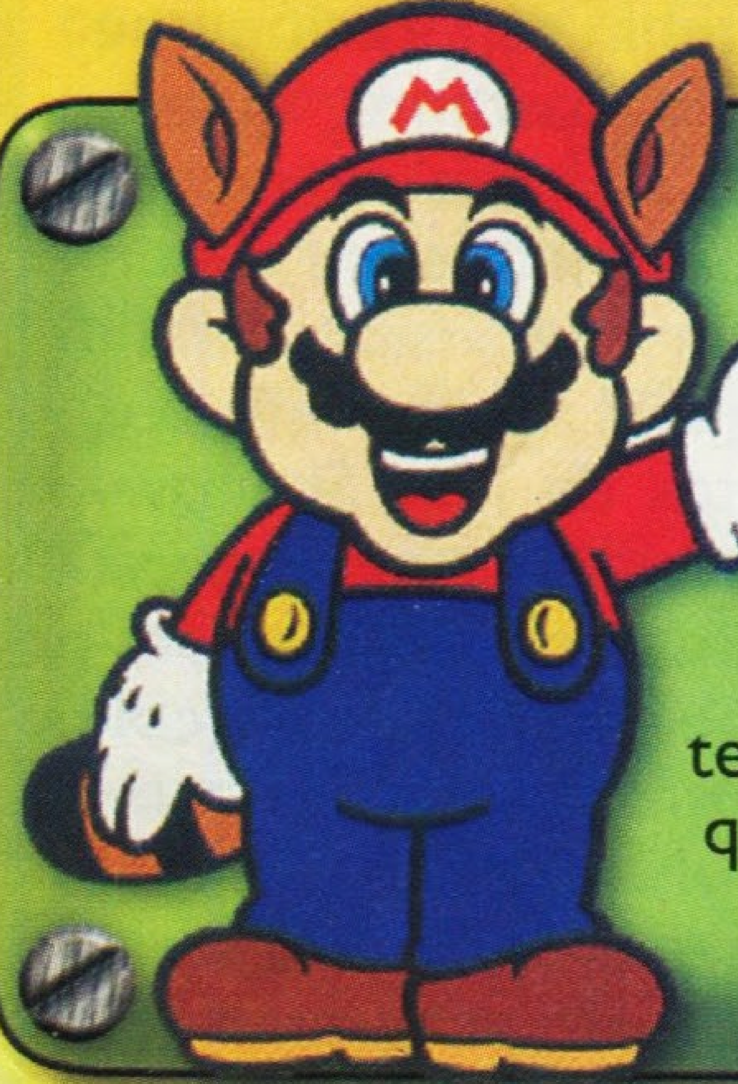
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O tus correos electrónicos a:
clubnintendo@nintendo.com.mx

Visita en la red:
www.nintendo.com.mx

CURSO

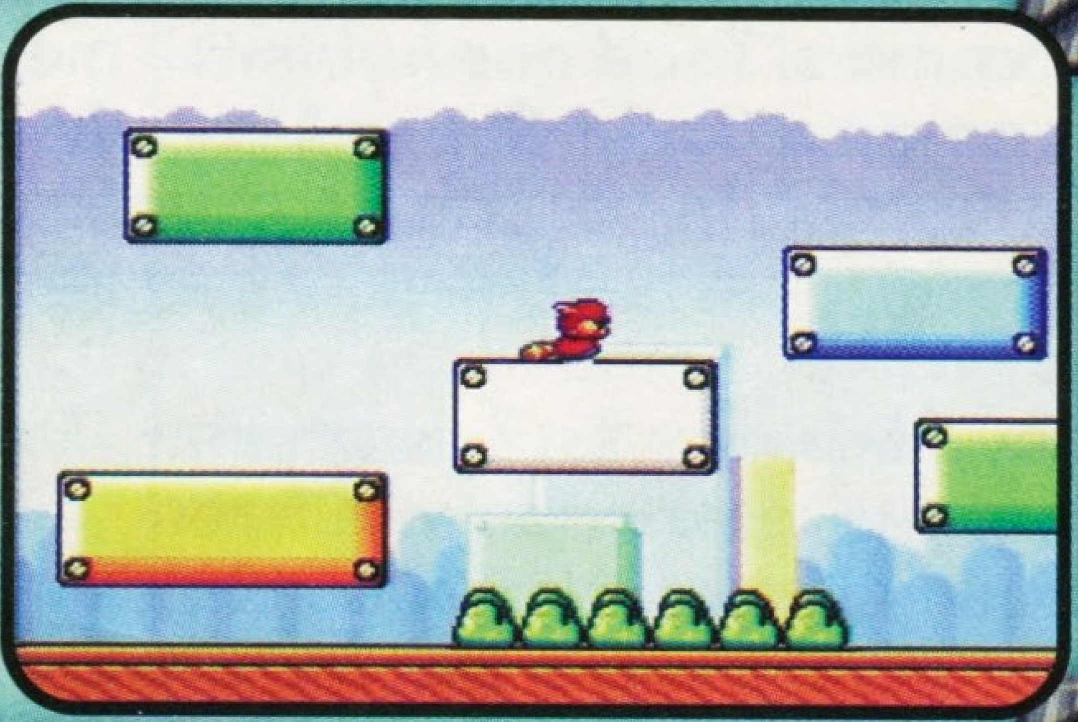
Nintensivo



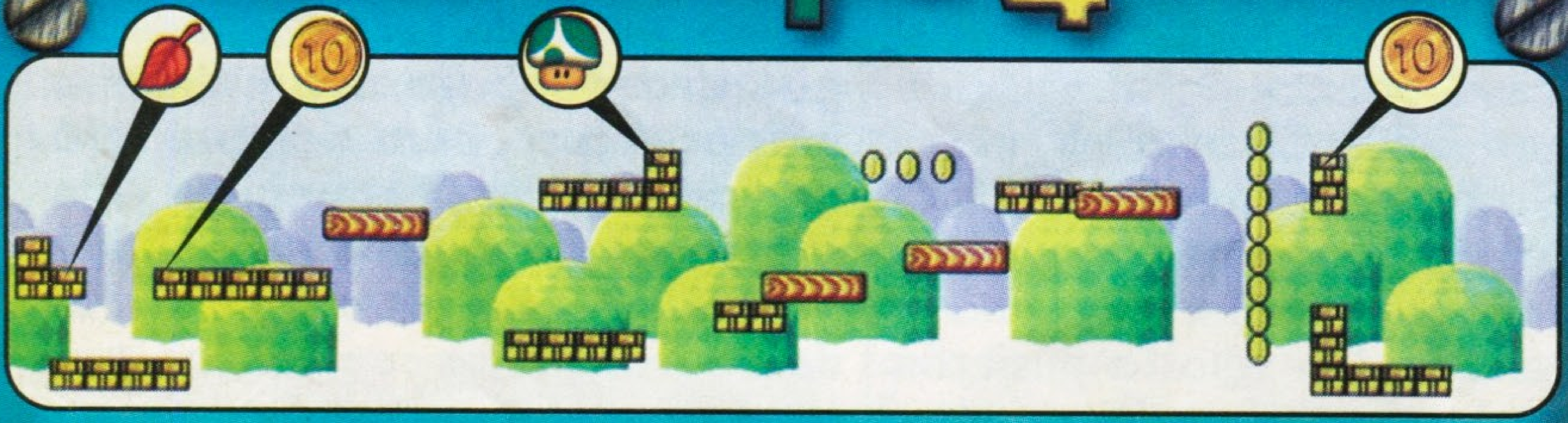
Este curso Nintensivo no te dará todos los secretos de Super Mario 3, pero te dará suficientes tips y estrategias para poder terminarlo. Tal vez no lo logres a la primera, pero no te desesperes, sigue avanzando hasta que lo logres. Con las 28 alitas que te darán de premio al terminarlo podrás recorrer todos los mundos que te faltaron para investigar trucos y secretos y nos escribas tus descubrimientos.

1 - 3

Antes que nada, al encontrar un bloque blanco agáchate (presionando hacia abajo por 5 segundos) y pasarás por detrás del gráfico; camina rápido a la derecha hasta después de donde termina el mundo y hallarás la ***primera flauta***.



1 - 4



Aquí toma 44 monedas o más y al terminarlo aparecerá un hongo secreto que te dará una ***alita (P Wing)***. Fíjate en el dibujo donde están los 2 bloques "monederos"

SUBCASTILLO

En el subcastillo del mundo 1 vuela con traje de mapache hacia arriba y cuando estés fuera de la pantalla vuela a la derecha. Ahí encontrarás la ***segunda flauta***.



Salva al rey del mundo 1 y te darán una ***alita (P Wing)***. Recorre todo el nivel 2 y obtendrás una nube (para pasar el subcastillo del 8), luego toca la ***primera flauta*** para llegar al Warp Zone; no entres a ningún tubo. Toca la ***segunda flauta*** para ir al mundo 8.

A las flamitas del desierto puedes eliminarlas si las atacas con la cola cuando apoyen la cabeza en el piso.

SPOT







Para que salga el barco blanco necesitas que la cantidad de monedas que tomes sea repetida en sus dos dígitos (11, 22, 33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 77 monedas el score debe terminar en 70) y tienes que terminar tu tiempo en una decena cerrada porque si terminas en 1 ó 7 te aumenta 50 más en el score y éste se modifica.

AXY

SUPER MARIO BROS. 3

Si te cuesta trabajo sacar la ***alita (P Wing)*** en el 1-4, tienes otro camino: En el mapa del mundo 2 una de las tortugas te dará un martillo. Úsalo para romper la roca de arriba a la derecha. Ahí encontrarás una casita de Toad que te da un ***traje de rana*** (muy útil para pasar por debajo el primer barco del mundo 8) y también verás un Fire Brother que te dará la ***tercera flauta.***



Ahora toca ***la flauta*** para ir al Warp Zone y métete al tubo del mundo 5. Después del 5-1 y 5-2 el hongo de Toad te dará un ***traje de Tanooki*** (muy útil en los tanques del mundo 8) y una de las tortugas te dará ***una alita (P Wing)***. Con esto ya podrás tocar por ***segunda vez la flauta*** para irte al Warp Zone y ahí mismo, sin meterte a ningún tubo, vuelve a tocar ***la tercera flauta*** para irte al mundo 8.

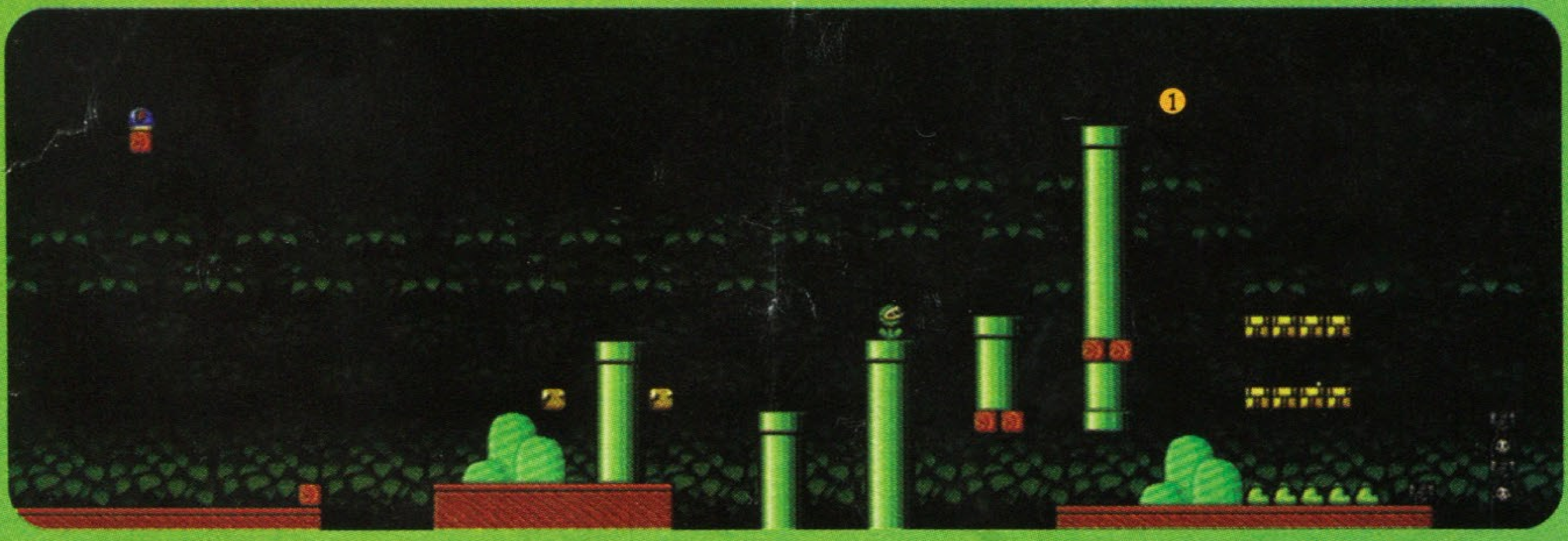
MUNDO 8

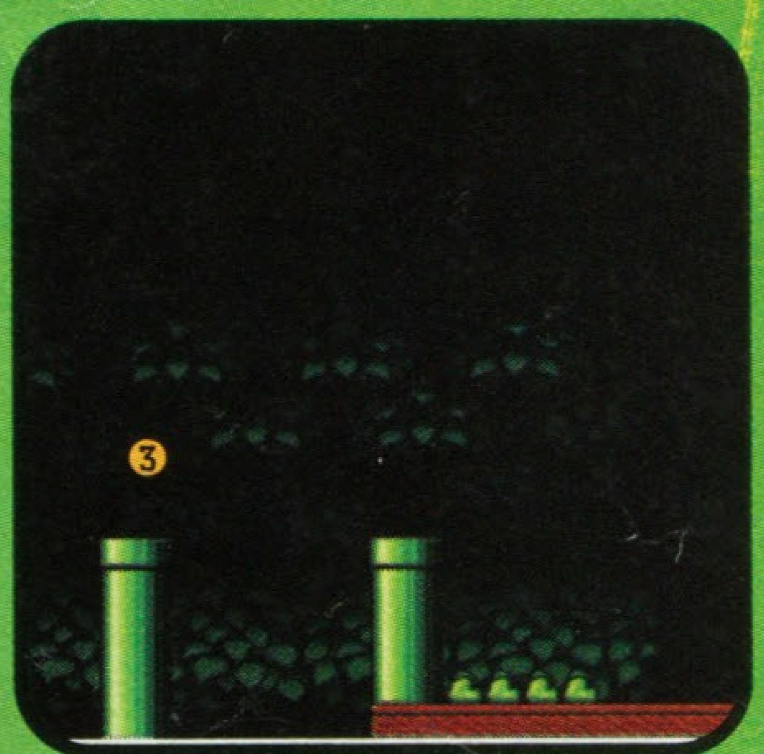


El primer tanque pásalo con habilidad tratando de mantenerte en el último tercio de la pantalla. Mata a los Rocky Wrench después de que te avienten la llave. Si estás en línea al ver un cañón, brinca inmediatamente. Si estás debajo de un cañón espera a que dispare y después brincas. Al final tendrás que vencer al Boomerang Brother. Hazlo con calma, sin desesperarte. En el siguiente barco déjate caer sin miedo al agua en cuanto puedas. Pásate por debajo de los barcos sin dejar de nadar y lo pasarás sin problemas. Pasa rápido las manitas del mapa. Si te atrapan pasa el nivel con habilidad. Si no puedes pasar el barco volador, usa tu ***primera alita (P Wing)***.

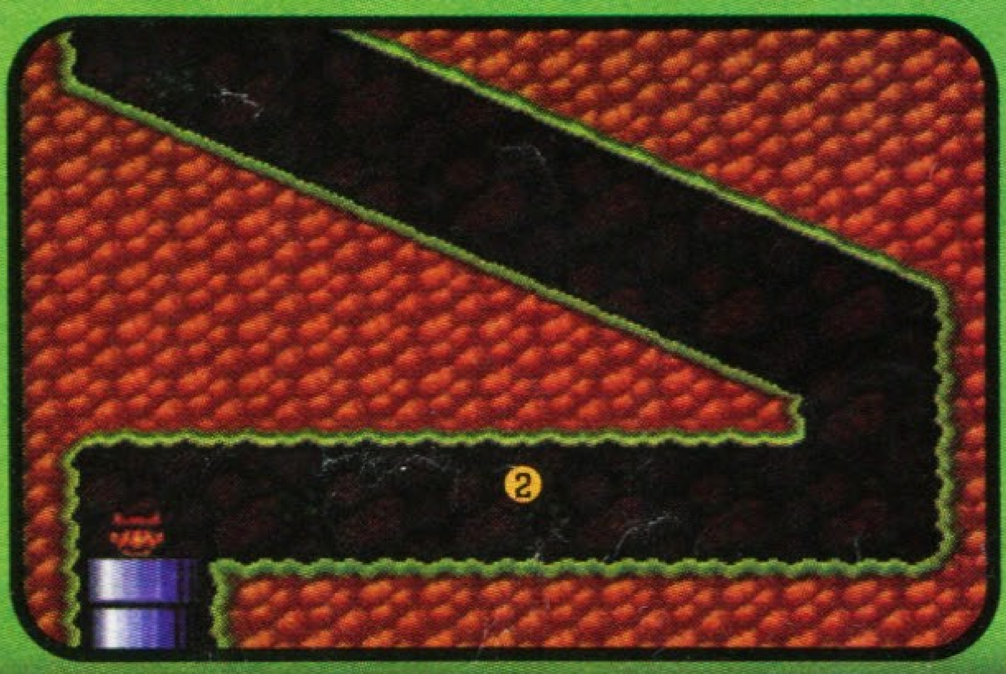
8 - 1

Entra con traje de mapache y encarrérate de un lado a otro en el poco espacio que tienes. Vuela verticalmente y encontrarás un P Switch; acciónalo, aparecerán muchas monedas debajo de ti. Otra vez vuela, pero ahora hacia adelante. Cuando vayas cayendo sigue presionando **A** hasta llegar a un tubo 1), métete y encontrarás un bloque con 3 vidas.





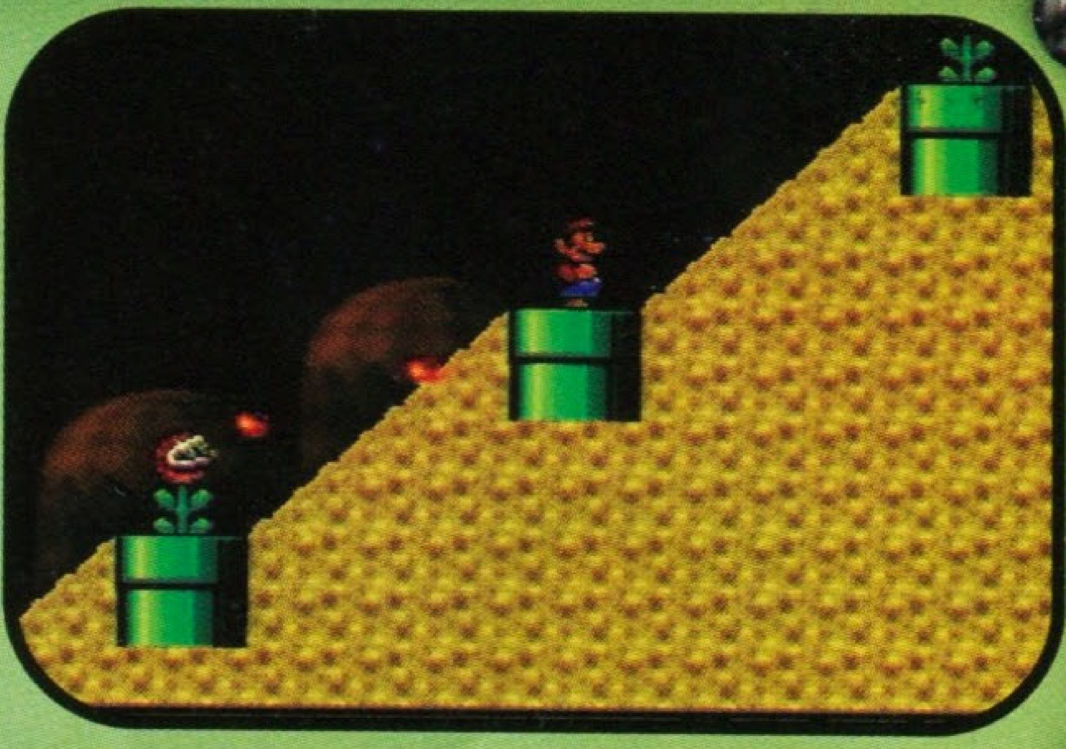
Abajo (2) encarrérate como si fueras a volar y ya que oigas que estás listo da un pequeño salto y métete al tubo de inmediato, así saldrás volando; cuando pierdas vuelo sigue presionando **A** y cae con cuidado sobre el tubo (3), brinca con cuidado al siguiente y terminarás el nivel.





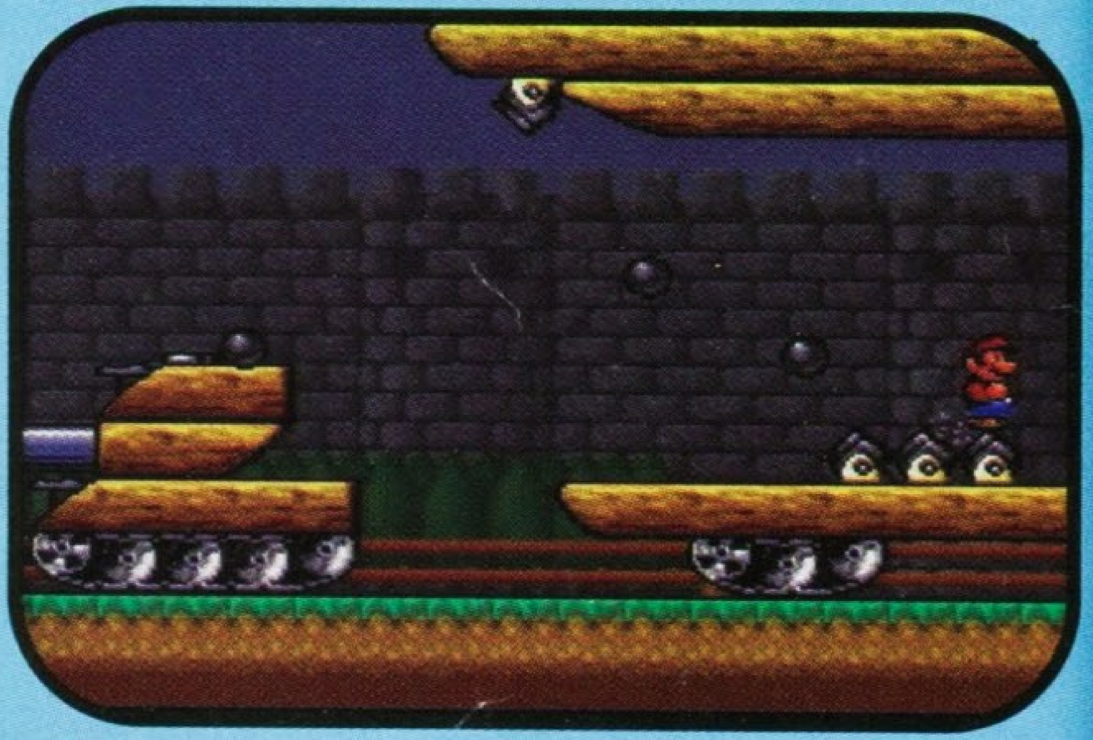
8 - 2

Déjate caer en la primera arena movediza; abajo a la izquierda encontrarás un hongo o una hoja. Al salir quédate quieto hasta que la flor te dispare dos veces, entonces ve saltando a la derecha. Si tienes traje de mapache encarrérate y vuela, si no, toma vuelo presionando el botón **B** y salta justo en la orilla. Sólo así llegarás al otro lado. Terminando el nivel no te metas al tubo. Sigue por arriba al temible subcastillo. En un pasado número de esta revista te explicamos paso por paso cómo resolverlo; mientras podrás pasarlo con ***la nube*** que te dieron en el nivel 2.



ULTIMO TANQUE

Ya sólo te falta este tanque para llegar al castillo final. Al entrar mantente pegado a la derecha de la pantalla. Después de pasar los tres cañones juntos, trata de irte en medio de la pantalla; mucho cuidado con los Rocky Wrench.



Para deshacerte del molesto sol, carga una tortuga, párate de frente a él y cuando se te lance, te desharás de los dos.

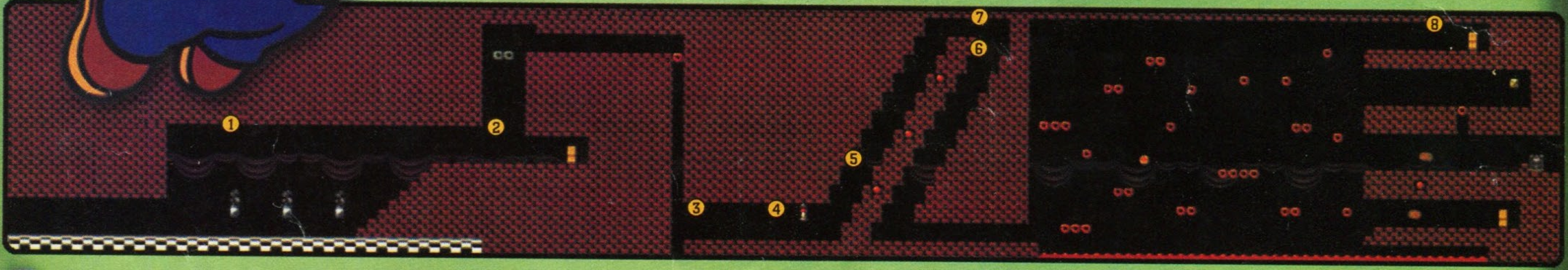
SPOT





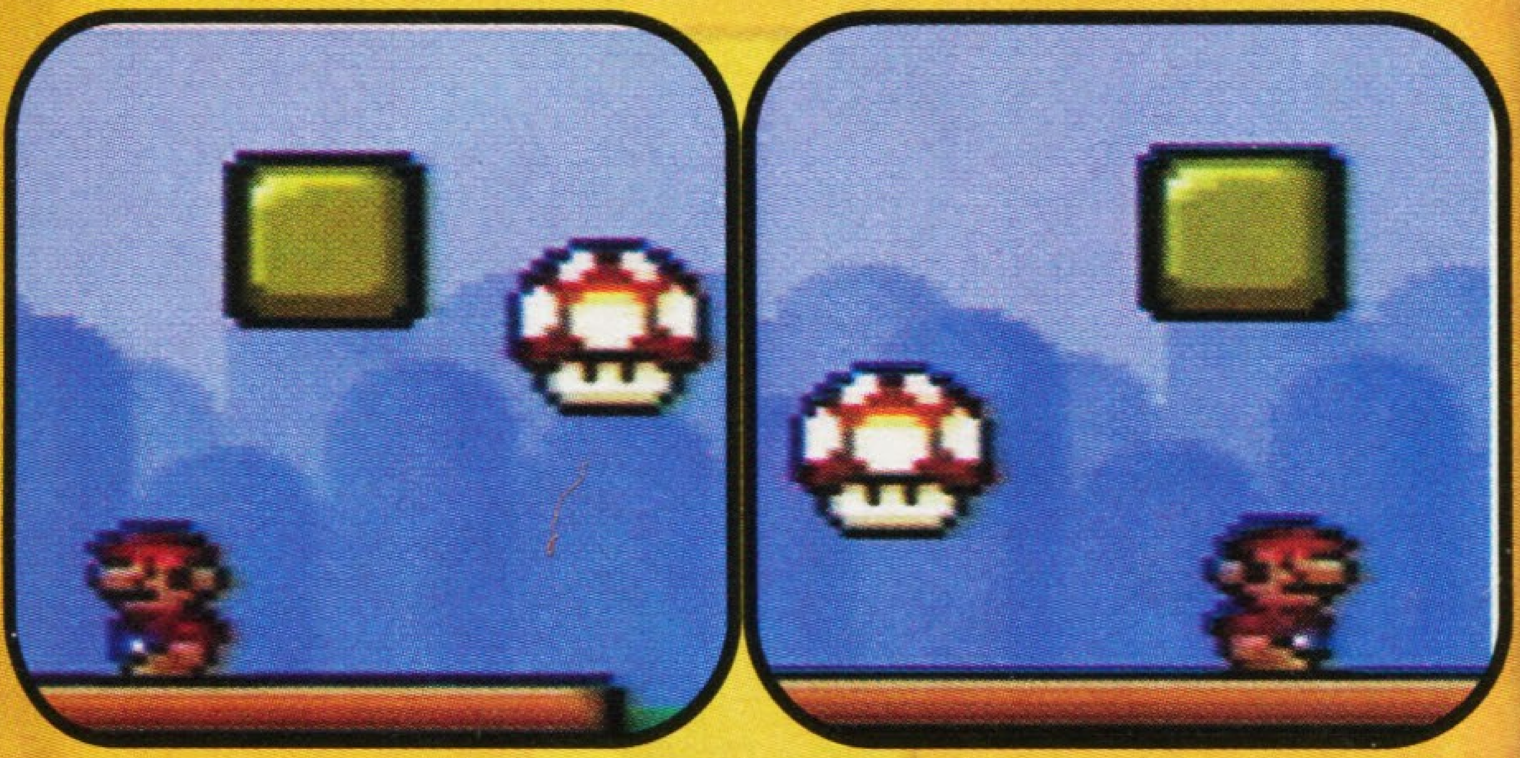
ULTIMO CASTILLO

Antes de entrar ponte tu ***P Wing***. Vuela lo más alto que puedas desde el principio, pasa por encima de las tres estatuas que disparan (1 y luego sube por el hoyo en el techo (2), camina a la derecha, baja por la dona, pero evita caer saltando al pasillo (3). Avanza rápido sin volar hasta los escalones. Cuidado con el fuego (4). Salta rápido hasta el



tercer escalón (5) y ahí quédate hasta que pase el otro roto-disc; vuela hasta el final de las escaleras, pégate a la pared derecha, salta y harás aparecer un bloque con una vida. (6) Agáchate y presiona **A** para volar metiéndote en el hueco entre el bloque y el techo y pasar a través de la pared (7). Sigue volando sin dejar de tocar el techo hasta la puerta (8).





Tú puedes controlar la salida de los hongos, si al golpear los bloques lo haces cargado al lado derecho, así estos saldrán del lado izquierdo y viceversa.



Para que los pequeños microgoombas dejen de entorpecer tus acciones, sólo tienes que moverte de un lado a otro con movimientos rápidos.

AXY

En el siguiente cuarto avanza volando y pasa las estatuas (sólo la primera dispara). Al llegar a la lava agáchate y vuela así pegado al techo, cuidando que no te toque el fuego que te disparan.

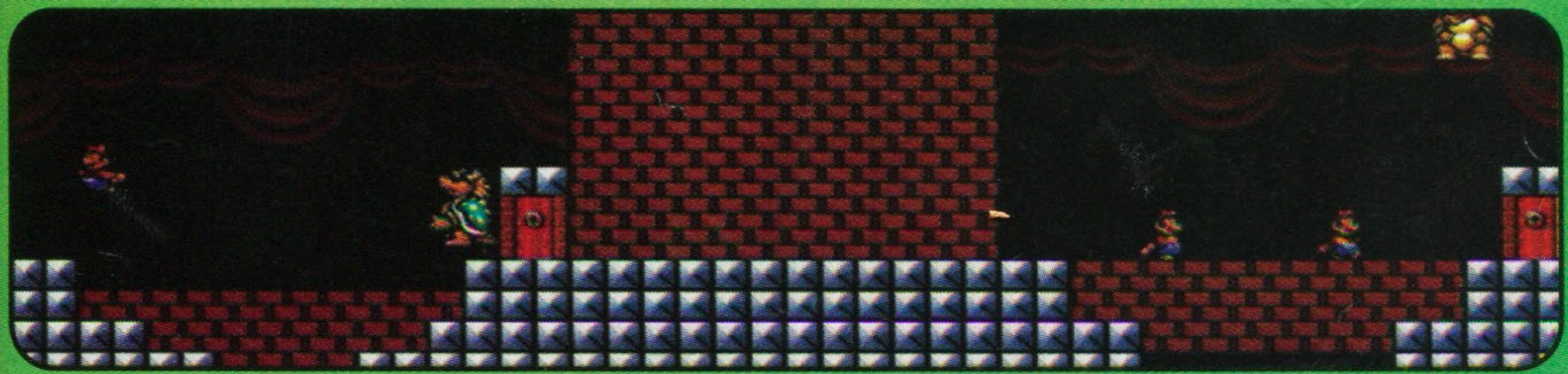




Métete otra vez, a través de la pared por el hueco entre la estatua y el techo 1). Entrarás a otro cuarto muy parecido, (2) sólo que aquí no vueles agachado, pues podrías trabar el juego si tratas de pasar por la pared (3).

Del otro lado de la lava métete a la puerta y en ese cuarto avanza sólo hasta el tercer tabique rojo; si te sigues aparecerá Bowser disparando fuego, pero si te regresas y vuelas por arriba hacia el lado izquierdo encontrarás otro Bowser que no dispara.

Aunque veas furioso a Bowser no le tengas miedo. Si te agachas no te hará daño, él brincará sobre ti pero también hará un hoyo. Después de sus tres brincos en el mismo lugar se caerá en el mismo agujero que él hizo. ¡Cuidado! no te vayas a caer junto con él.





¡Felicidades! Has terminado Super Mario 3. Espera a ver el final ¡no pongas Reset! Al apretar Start tendrás 28 alitas para revisar los mundos que te faltaron.

a fondo RR64

RIDGE RACER 64

Velocidad, acción, adrenalina y muchas más sensaciones buscas de un buen juego de carreras, y todo esto lo obtienes de Ridge Racer 64, obviamente que para los puristas tengo que comentarles algo más que importante, se trata de que Namco no desarrolló esta versión de Ridge Racer... MMmmmm obviamente esto te da un poco de desconfianza, pero no hay por qué, ya que fue Nintendo de América quien le compró los derechos a Namco para que fuera desarrollado por un as que tenía bajo la manga: se trata de su nuevo equipo de desarrollo llamado "Nintendo Software Tecnology": este equipo hizo un trabajo notable, aunque no podemos negar que sí hay pequeños detalles donde se nota una diferencia con las versiones originales (esto lo veremos más adelante), pero en general es un estupendo trabajo, más aún si nos ponemos a pensar que hay juegos que son transladados por la marca original y ni aún así, es una garantía de que todo quedara exacto.

Nintendo
Compañía

Compatible

simultaneos
No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
Nintendo Software Technology Corporation

256 megabit
Memoria

Deportes Carreras
Categoría

Febrero 2000
Fecha de Salida

Pues entramos de lleno con lo que es el juego en sí, y nos encontramos con toda una serie de opciones que te dan oportunidad de personalizarlo de acuerdo con tus gustos, además de diversos modos de juego, como:

QUICK RACE

También hay un menu de Quick Race, para sólo hacer una carrera rápida, casi casi como de calentamiento.

GRAND PRIX

Esta es la mejor de las opciones y es justamente donde vas poco a poco abriendo las demás pistas, y eso no es todo ya que se combina con la opcion de Car Attack donde obtienes mas autos.

CAR ATTACK

Aquí cada vez que terminas tres pistas, tienes la oportunidad de enfrentarte mano a mano con tres autos nuevos, y si les ganas, entran entre los autos que puedes seleccionar

MULTIPLAYER

Esta opción esta fabulosa para darte un mano a mano con quien quieras, ya que algo exclusivo de esta versión para el Nintendo 64 es que pueden enfrentarse hasta cuatro corredores a la vez.

TIME ATTACK

Aquí compites contra tiempo, y así mejoras tus habilidades en las diferentes pistas, pero con una presión de tiempo que te hace ver en qué tramos de la pista es donde estás perdiendo más tiempo.

De nuevo retomamos el modo de Grand Prix, que es la parte medular del juego, para comenzar seleccionas la pista, pero si estás comenzando el juego tan sólo podrás seleccionar entre tres de ellas, y después seleccionas el auto quieres utilizar al comienzo tan sólo cuentas cuatro, que como te imaginarás, son bastante pobres en cualidades, pero esa es la mecánica del juego, que conforme vas avanzando mejoras los autos y en la misma medida el reto de las pistas y demás competidores se incrementa.

Al comenzar seleccionas entre las diferentes fondos musicales, y si quieres hasta Random, bueno inicio es muy importante, ya que como en los buenos juegos de carreras puedes tomar ventaja de un buen comienzo o perder tiempo patinando tus llantas.

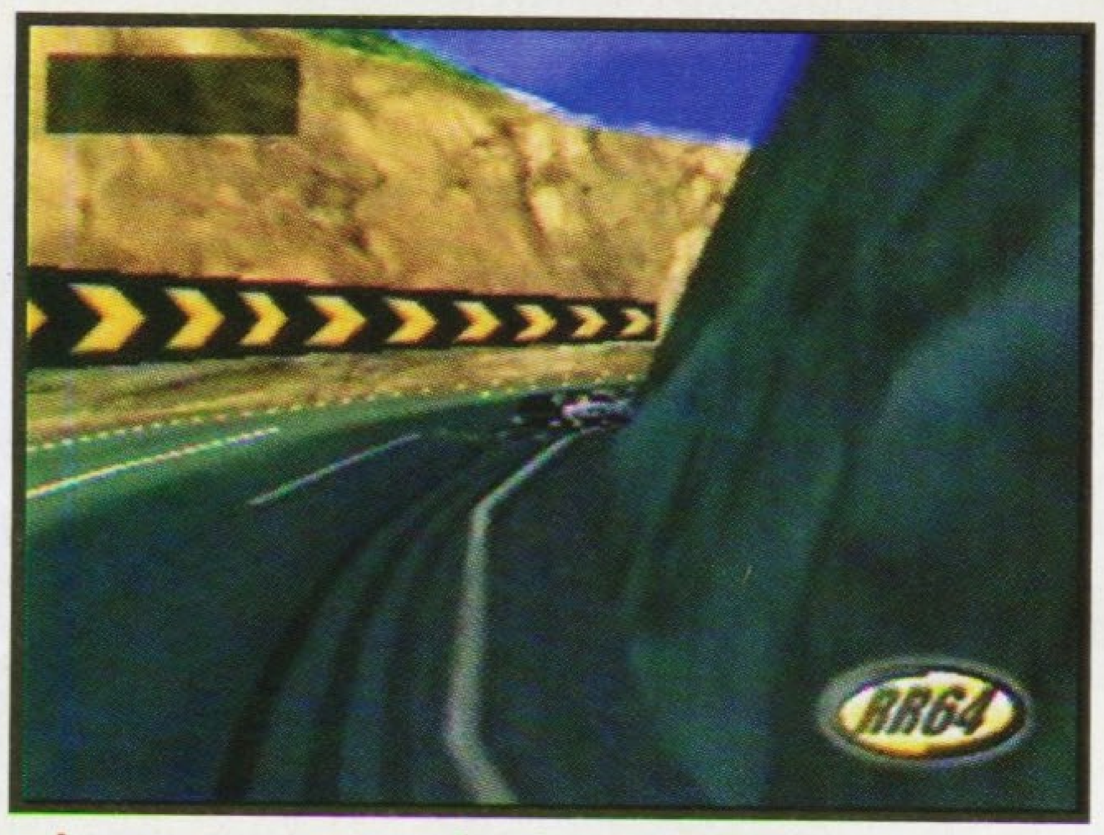




Ya algo clásico en los juegos de Ridge Racer son sus pantallas gigantes donde muestran los clásicos que hicieron famosos a Namco, en este caso vemos el juego de GALAXIAN.



¿SABES CÓMO FUNCIONA?...
GAME BOY
POKÉMON STADIUM
CHARIZARD
EN ESPAÑOL
TRANSFER PAK
SISTEMA CASERO
SISTEMA PORTATIL
BATTLE YOUR POKÉMON ON THE N64!
Nintendo
Bajo Licencia Autorizada de
www.nintendo.com.mx



Detalles, este juego esta lleno de ellos, solo mira como dejas las marcas de tus llantas al derraparte en las curvas, pero además se produce humo, que con el efecto de audio le da gran realismo.



En la mayoría de las ocasiones es mejor que tu frenes un poco para evitar un impacto con los demás autos, ya que es mas fácil recuperar la máxima velocidad así, que si chocas. También hay escenas de noche donde es mas evidente todos los detalles de fuentes de luz.



Al comenzar tan solo tienes acceso a 3 pistas, y solamente si llegas a en primer lugar en estas tres pistas tienes acceso a tres mas, pero además puedes competir en el Time Attack, donde tienes tres retadores, entrar aquí primero para ganarte esos tres autos es lo más recomendable, aquí cabe mencionar que casi siempre el colocarte en primer lugar se da al final de la ultima vuelta, y como te habíamos mencionado tendrás que arriesgare y en las curvas ganar la posición numero uno, y mantenerte ahí, porque si dejas que te rebasen de nuevo es muy difícil recuperarte.







El juego cuenta con 3 tipos de perspectivas, la mejor es sin duda donde ves todo desde adentro del auto, las otras dos te funcionan para medir un poco las dimensiones de tu auto ya que lo vez desde afuera. Pero no hay gran diferencia entre estas dos.





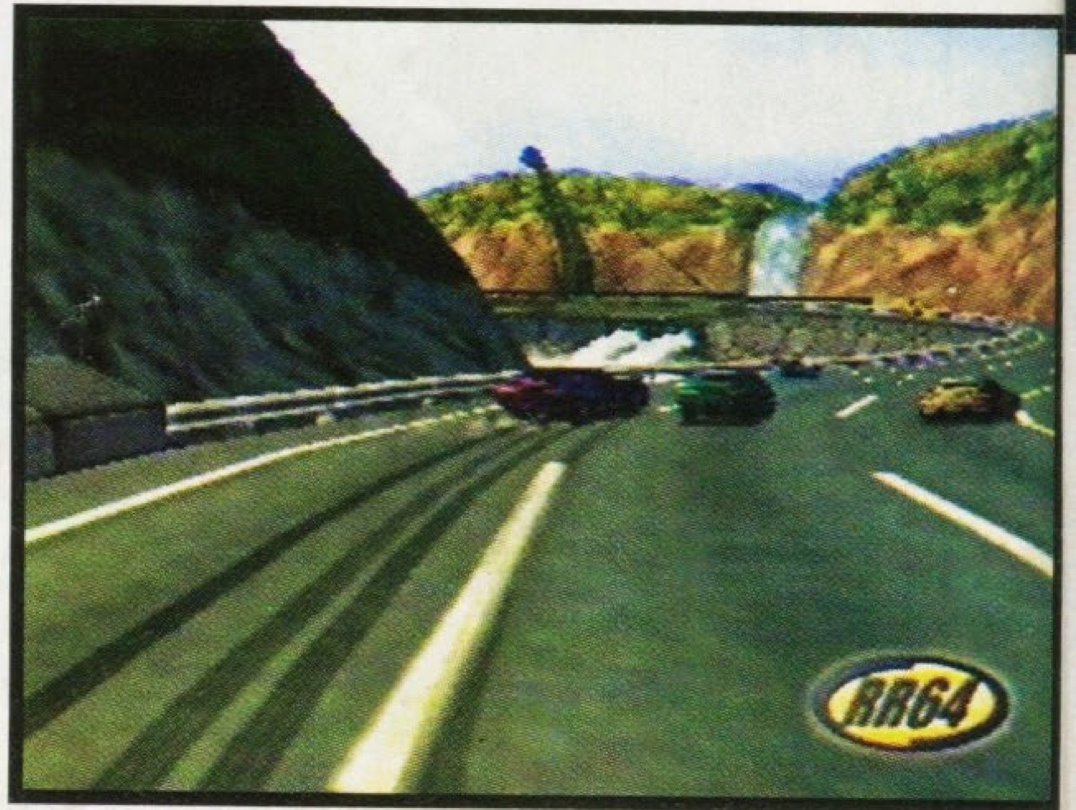
En la mayoría de las ocasiones es mejor que tu frenes un poco para evitar un impacto con los demás autos, ya que es mas fácil recuperar la máxima velocidad así, que si chocas. También hay escenas de noche donde es mas evidente todos los detalles de fuentes de luz.





Al igual que en las versiones de arcadia el juego cuenta con objetos como señales que no te frenan totalmente, pero te pueden sacar de balance para continuar con la carrera.

Al final de cada carrera puedes vivir por completo toda la emoción de la pista que acabas de recorrer la perspectiva cambia como si fuera transmisión por TV con tomas aéreas y toda la cosa. Y no creas que es solo la ultima vuelta, ¡no! Es la competencia completa.





Aquí el único problema es esta curva, ya que si dudas o la tomas demasiado abierta te vas contra el



muro y eso te hará perder mas tiempo del que perderías si frenas un poco, pero después no será necesario. Esta es la pista original del primer Ridge Racer.



Aquí la parte de las "S" es donde puedes ganar tiempo o si te equivocas lo perderás, el problema es que necesitas dar el giro a la di-



rección un poco antes de entrar a curva para que tengas tiempo de reaccionar en las siguientes curvas. Esta pista es de las nuevas propuestas de Nintendo.



Aquí esta la segunda desviación con la que ya no pasas por el túnel por la orilla de la



montaña, pero en cambio entras a una nueva pista donde te esperan un trío de curvas bas-



tante prolongadas y algo cerradas, para llegara a un túnel con otro tanto de curvas cortas pero aun mas cerradas y al



salir del túnel rematan con una criminal curva que no tiene mucho margen para fallar al momento de dar el giro.



Esta curva si es un dolor de cabeza, ya que necesitas frenar demasiado y ya cuando tengas



mas control o mejor auto podrás barrerte un poco pero aun así es una curva demasiado cerrada. Esta pista esta basada en el Ridge racer Revolution.



Aquí ya se nota un cambio radical, por ejemplo al salir del túnel te encuentras con una desviación que te acceso a





otra pista, donde hay una serie de curvas cortas pero muy cerradas, sólo con mucha práctica podrás tomar estas curvas sin perder velocidad y ¡claro! Sin tocar las orillas de la pista.



Aquí ya se le suma una desviación más a la pista, que abre una



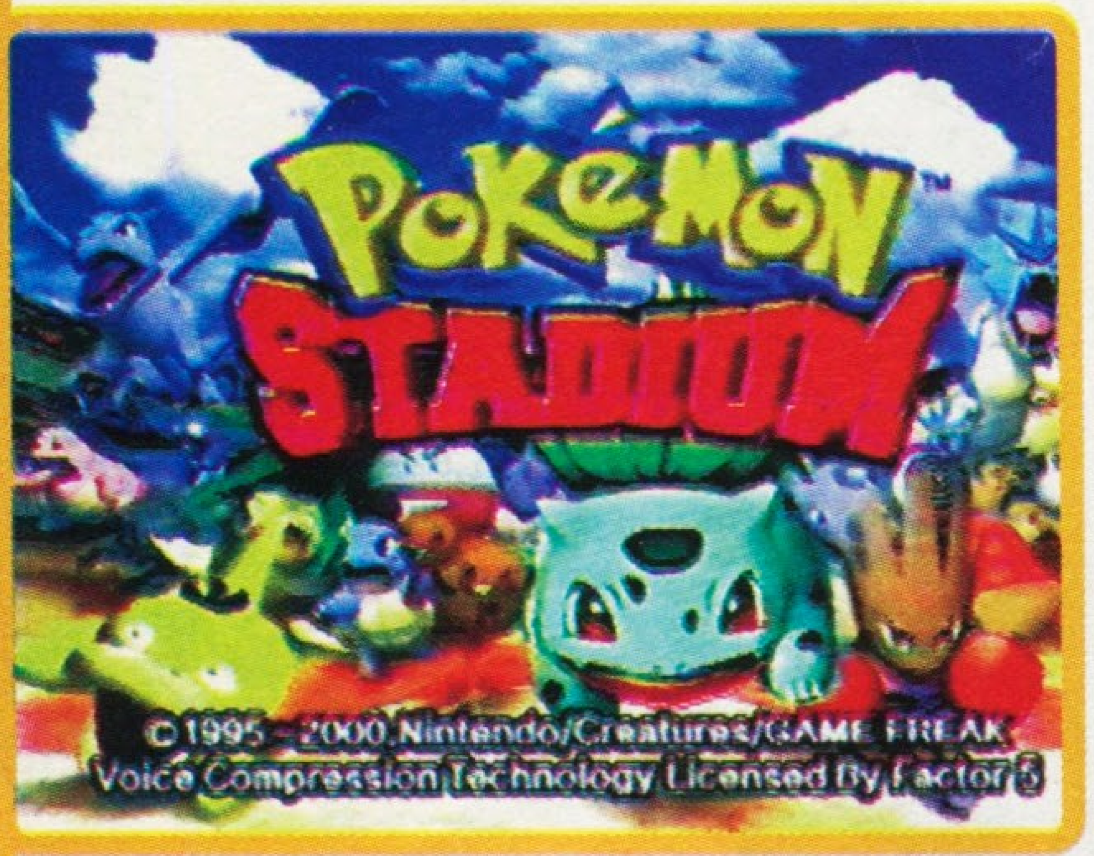


parte más, donde llegas a una zona en la que hay unas curvas en "S" bastante traicioneras, y si pierdes el ritmo por un momento perderás mucho tiempo.

Sin duda este juego sorprendió a medio mundo, siendo francos, desde el momento en que la marca original Namco no fue la que lo desarrollo, pues eso dejaba muchas dudas, pero hoy nos alegramos que Nintendo Software Tecnology hizo un trabajo digno de admirar, ya que hay ocasiones que a las mismas marcas les falla a la hora de trasladar sus juegos a un sistema casero y NST logró captar la esencia y además dar muchos detalles propios sin modificar el concepto original, es más, deja de hojear este artículo y ve a una tienda autorizada para que cheques por ti mismo todo lo que te cometamos.

Pokémon Stadium

El tiempo de espera ya terminó y hoy precisamente, cuando estamos de fiesta celebrando el número 100 de Club Nintendo, recibimos con un verdadero placer no sólo a 100, sino a toditos los 151 Pokémon en el Nintendo 64. Pokémon Stadium, que en Japón hizo su aparición hace ya más de año y medio



bajo el nombre de Pokémon Stadium 2, este mes llega a América. Aunque la mayor parte de la información acerca de este título te la proporcionamos en el



número especial de Pokémon del siglo pasado, no está de sobra echarle un ojo, ya que tiene cosas bastante buenas... y nuevas. Las opciones que te encuentras al principio son: Battle Now!, en donde puedes pelear inmediatamente con los Pokémon que te da el CPU, puede ser contra la computadora o contra un amigo. En Pokémon Stadium encontrarás más opciones, modos de juego y minijuegos. En Event Battle peleas contra un



amigo como si se conectaran con el Cable Link del Game Boy; aquí no hay reglas y pelearán con la "party" (o sea, los Pokémon que traen afuera); aquí es obligatorio usar los cartuchos de Game Boy con el Transfer Pak. En opciones puedes cambiar ciertas



cosas, como el sonido, por ejemplo. Y la última opción y la cual nos sorprendió cuando la vimos, es la de Gallery. Esta opción es ex-clu-si-va de la versión americana y no la trae Pokémon Stadium 2 de Japón. En Gallery podrás tomarle fotografías a tus Pokémon desde el ángulo que tú quieras y con el fondo que tú quieras, tal como si se tratara de un mini-juego de Pokémon Snap, con la diferencia de que, aunque TUS Pokémon no estén en haciendo alguna gracia en especial, podrás fotografiar a los 151, si es que ya los



capturaste. Lo mejor es que puedes hacer que aparezca el nombre con el que bautizaste a tu Pokémon en la foto. Todas las fotografías las puedes guardar en la batería del cartucho y éste, a su vez, lo puedes llevar a una Pokémon Snap Station y ahí imprimir tus fotos para que las pegues en donde quieras... aunque esta opción sólo estuvo y está disponible en E.E.U.U., es muy posible que en México y en América Latina comience a implantarse esta opción, ya que ahora es Pokémon Stadium y no nada más Pokémon Snap quien le saca jugo a esta opción. Los modos de juego que encuentras en Stadium son bastante buenas. En GB Tower podrás usar el Transfer Pak como si fuera un Super Game Boy y jugar Pokémon de Game Boy en tu N64. En Free Battle pelearás sin presiones, escogiendo las reglas de cada pelea; aquí podrán enfrentarse hasta cuatro personas, ya sea uno



Nintendo®

Y
GAMELA MEXICO



CLUB Nintendo®

Felicitamos a CLUB Nintendo® por la publicación de la edición No. 100 de su revista.

Nuestro más sincero reconocimiento por su trayectoria durante estos 9 años, augurándoles mucho éxito en el futuro.

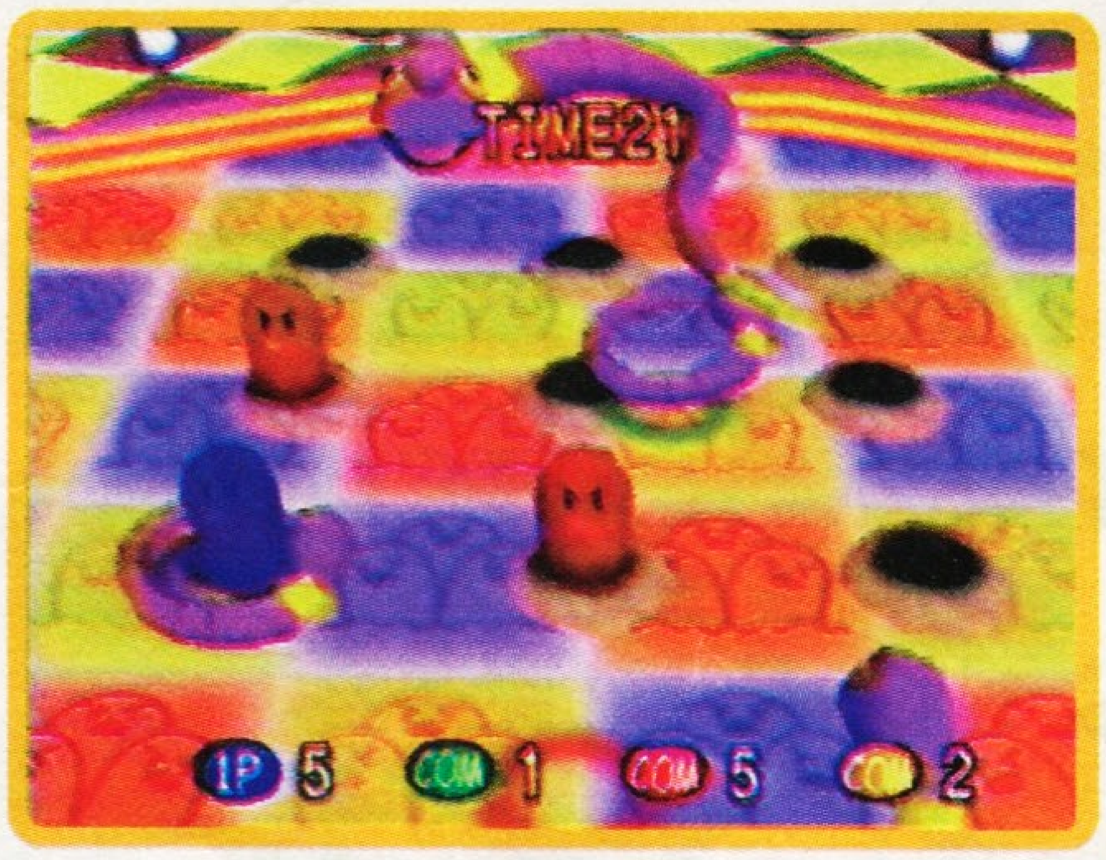
contra tres, dos contra dos, uno contra uno, dos contra uno, todos contra el CPU... en fin, hay varias combinaciones. En Kids Club están los divertidísimos mini-juegos. En total son nueve y podrán en-





frentarse hasta cuatro jugadores simultáneos en dos diferentes modos: modo libre y modo de competencia; en este último, el que gane más veces gana. En Victory Palace encontrarás una opción muy similar al Hall of Fame del Game Boy, ya que aquí verás a los Pokémon triunfadores de las diferentes copas que hay en este juego... todos tendrán un lugar especial. En el Pokémon Lab podrás hacer fácil lo que en el Game Boy es un poco complicado, como intercambiar Pokémon con otro amigo u ordenar las cajas en donde tienes a tus personajes; la opción del Pokédex tridimensional que aquí hallarás es única. En Gym Leader Castle te vas a enfrentar en un mini-modo de historia, con los entrenadores más fuertes del mundo Pokémon, como Brock, Misty, Sabrina, la Elite Four y hasta a tu Rival; este modo es de un sólo jugador y si logras llegar hasta el final, recibirás una sorpresa. En Pokémon Stadium es en donde puedes entrar a diferentes copas, cada una con sus reglas. A diferencia del juego japonés, aquí sólo encuentras cuatro copas, contra las seis que tiene la versión asiática, pero en realidad no hacen falta; al igual que en la opción de Gym Leader Castle, si logras ganar todas las copas, conseguirás cosas muy especiales.





Además de todo, PKMNST cuenta con una gran cantidad de voces y todas las peleas serán narradas. Y si cuentas con la versión amarilla de Pokémon, usa a Pikachu y notarás qué es lo que lo diferencia de los demás Pikachu (y como pista, usar al Pikachu de la Yellow Version en Pokémon Stadium es la clave para poder entrar al área de Surf de Pikachu's Beach de esta versión de Pokémon de Game Boy). Independientemente de que Pokémon sea algo de moda, estamos seguros que este juego hubiera llamado de igual forma nuestra atención aunque su nombre no llevara la palabra Pokémon. Además incluye el Transfer Pak, un accesorio que será necesario si quieres usar tus Pokémon del cartucho de Game Boy, aunque podrás jugar sin él también. Y si te preguntabas si no iba a existir un super paquete, te podemos decir que es posible que puedas encontrar un paquete que incluye un N64 con un control púrpura transparente, el cartucho de Pokémon Stadium y por supuesto, el Transfer Pak. En el siguiente número te vamos a decir todos los trucos y secretos de este excelente título, pero por el momento, disfruta a tus Pokémon en 3D y verás por qué Pokémon Stadium se ganó un lugar en Nuestra Portada.









BIONIC COMMANDO
ELITE FORCES

Todo comienza cuando una transmisión del imperio Avar se intercepta y en dicho comunicado, esta organización terrorista deja claros sus planes de una completa invasión a los cuarteles de los héroes de Karinia. Arturus, el líder de los malosos, ha echado a andar el proyecto Albatross, que aunque nadie tiene idea de lo que se trata, se sobreentiende que viniendo de alguien como Arturus debe ser algo malo, por esta razón, la presencia de los Bionic Commando Elite Forces es necesaria.



Nintendo
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

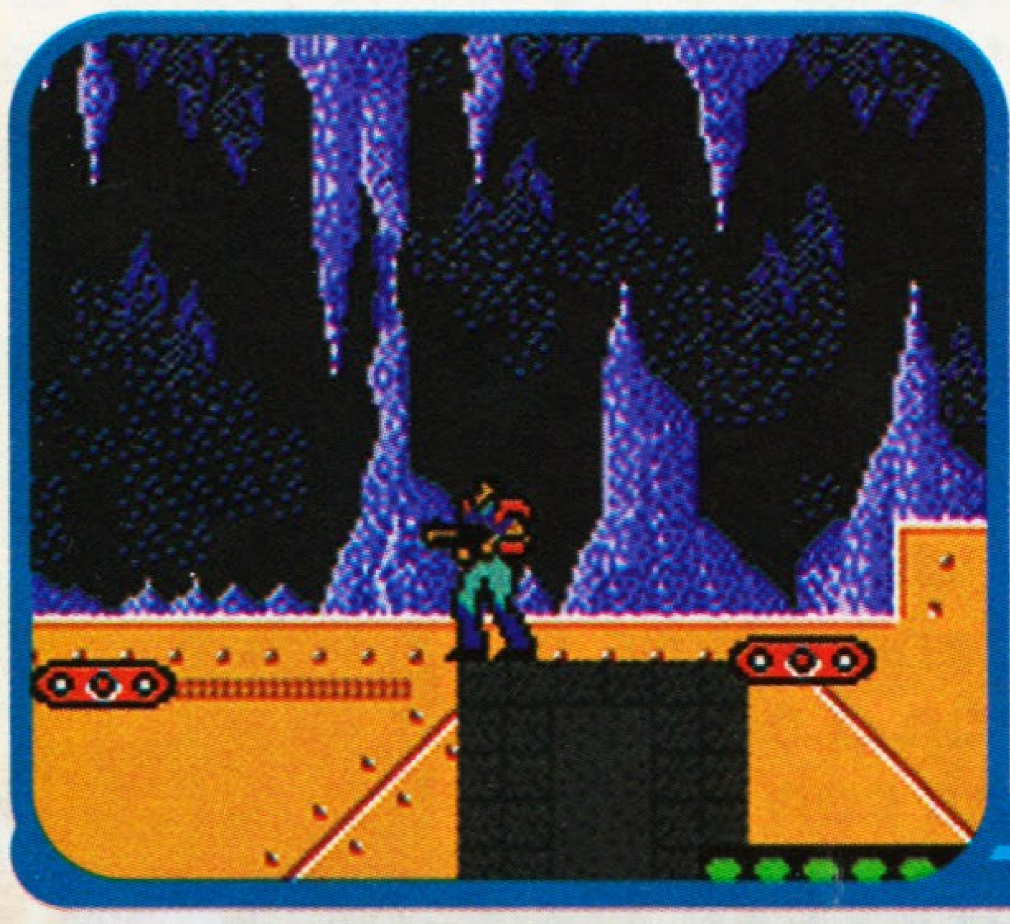
Nintendo Software Technology Corporation
Desarrollado

16 megabit
Memoria

ACCION
Categoría

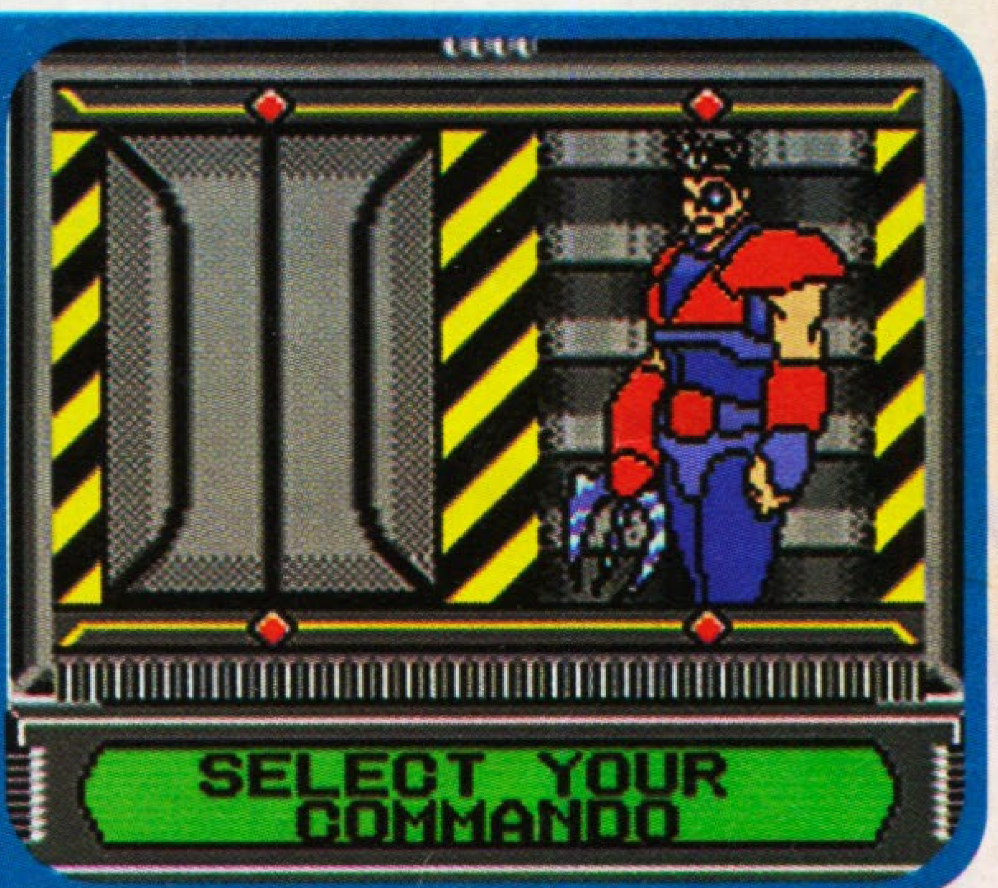
Febrero 2000
Fecha de Salida

Aunque el término "Biónico" suene un poco "ochentero" seguramente a todos los videojugadores veteranos el nombre de Bionic Commando les suene familiar e incluso lo relacionan de inmediato con Capcom. Bueno, pues, como dato cultural para los jóvenes, los primeros juegos de esta serie comenzaron en el Nintendo de ocho bits y la continuación de ésta viene para el GBC. Antes de hablar a fondo de este juego, tenemos que decirte que, aunque jugamos una versión prototipo de este título, lo que probamos y lo que te presentamos en este artículo (quizás en este momento ya tengas la versión final) es sumamente bueno.

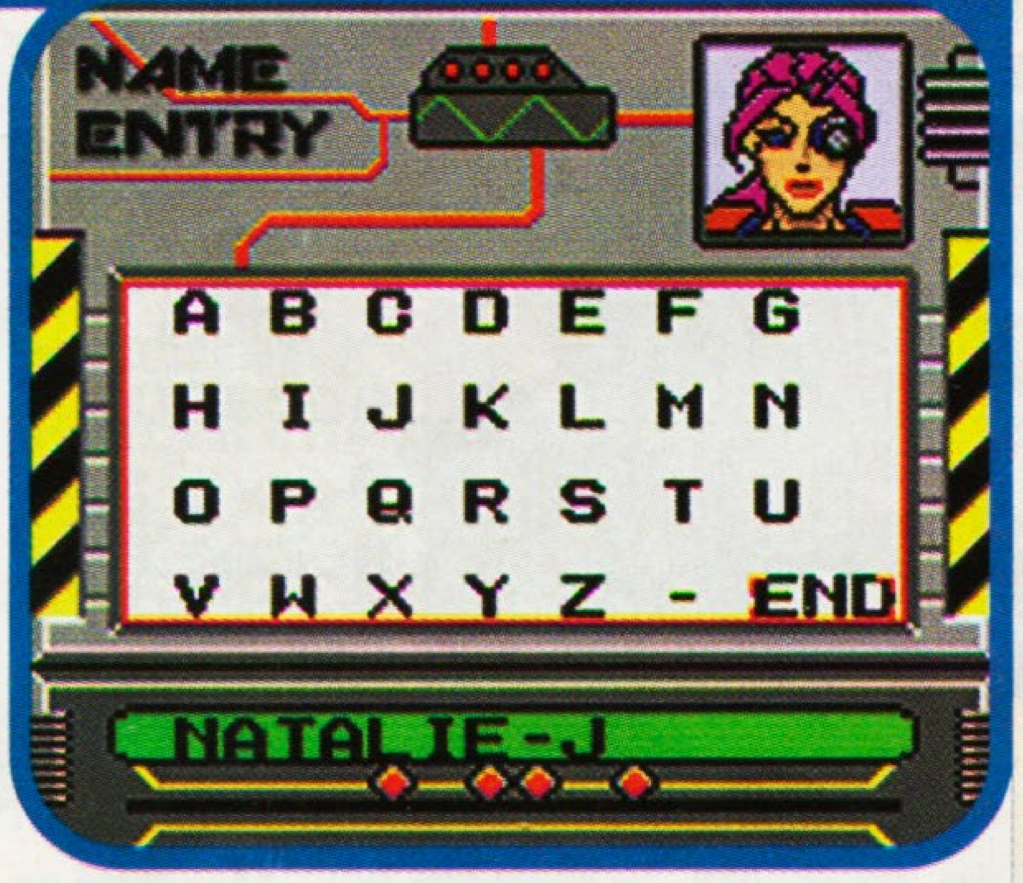


Al comenzar tu juego, te darán a escoger a dos personajes, a un comando hombre y a una mujer La verdad no hay mucha diferencia entre ellos, salvo la resistencia y las armas.





Luego de elegir a tu personaje, podrás personalizarlo poniéndole nombre, aunque esto es más bien un pretexto para que diferencies los tres archivos en donde puedes guardar tus avances.



Ya que le pusiste el nombre a tu comando, el comandante Joe te pondrá al tanto de la situación. Este personaje es muy importante, ya que durante el juego él te dará pistas para que puedas continuar



Ahora lo principal, los movimientos. En general, ambos comandos cuentan con los mismos movimientos básicos, el gancho y el disparo. Si el personaje está de pie y sin que presiones ninguna dirección con tu pad, el gancho saldrá en diagonal hacia arriba, hacia donde está viendo el personaje (izquierda o derecha); si haces hacia adelante el pad, el gancho saldrá recto.



El gancho sirve principalmente para colgarte de las plataformas e ir avanzando hacia arriba y éste es el único modo, ya que los personajes no saltan; al principio es difícil avanzar sin saltar pero poco a poco te acostumbrarás al gancho y después los movimientos serán casi naturales. Otra función del gancho es noquear a tus enemigos para que sea más fácil derrotarlos.

La otra forma de atacar es el disparo. Aunque las armas de cada comando tengan nombres diferentes, en realidad funcionan igual. Al presionar el botón de disparo continuamente, realizarás ataques rápidos, aunque no muy fuertes, pero si dejas presionado el botón, el arma comenzará a cargarse y cuando esté lista, suelta el botón y harás un disparo muy poderoso. Te recomendamos dejar presionado el botón mientras esquivas ataques o vas escalando y no cuando tengas a un enemigo enfrente, ya que se tarda mucho en cargar







Antes de comenzar la acción, aparecerás en un mapa, en donde verás todas las áreas por las que deberás pasar y las diferentes rutas que podrás tomar pero tendrás que entrar a las áreas en orden, por ejemplo, habrá ocasiones en las que aparentemente puedas ir del área 5 a la 7 por decir algo, pero esto no se puede hacer ya que tendrás que pasar por el área 6 primero. Una vez que ya hayas pasado algunas escenas en orden, podrás entrar a la que quieras de nuevo. En el mapa siempre tendrás dos opciones, moverte (decidir a cuál escena entrar) o atacar (entrar a una escena).

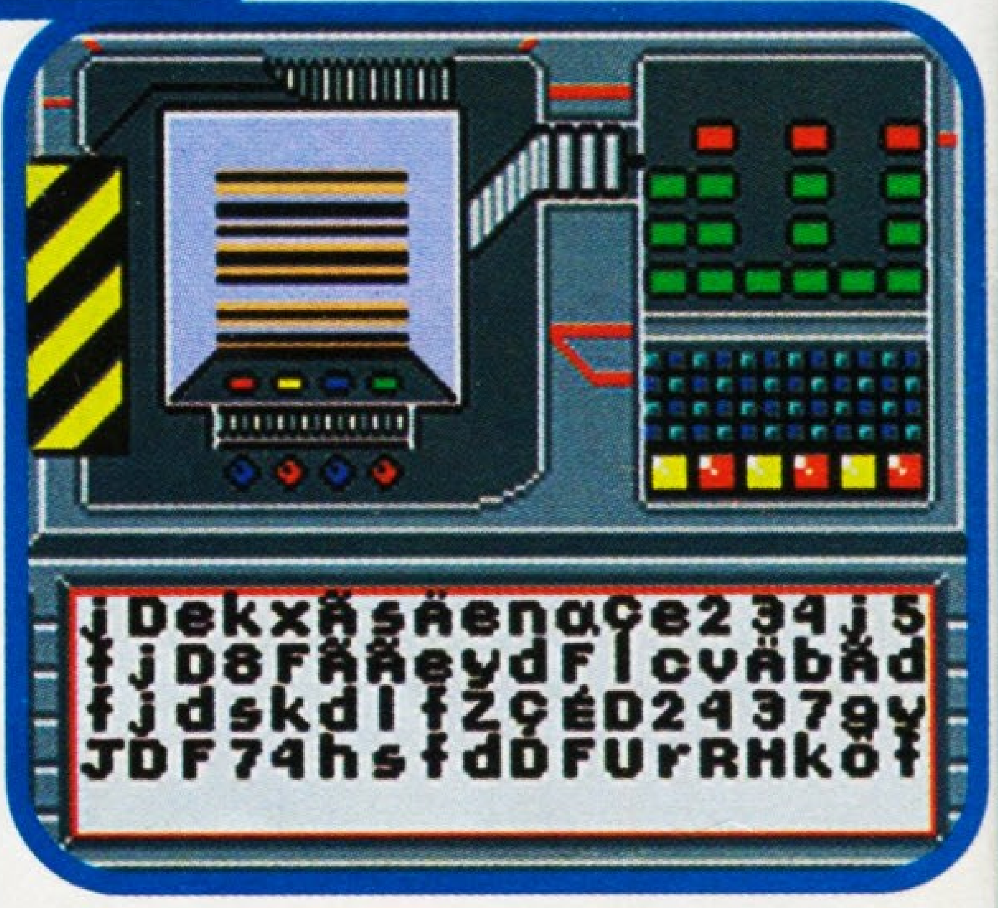




Una vez que decidiste a cuál escena entrar te darán a elegir los ítems con los que contarás durante tu misión. Al principio tendrás pocos y esta parte no será importante, pero más adelante necesitarás escoger bien tu equipo. Esto es importante, por ejemplo, a veces necesitarás una llave para entrar a ciertas escenas o necesitarás cierto decodificador para leer los mensajes importantes, de lo contrario, si usas un decodificador incorrecto, no recibirás bien la señal y sólo verás basura en la pantalla, lo que te impedirá avanzar





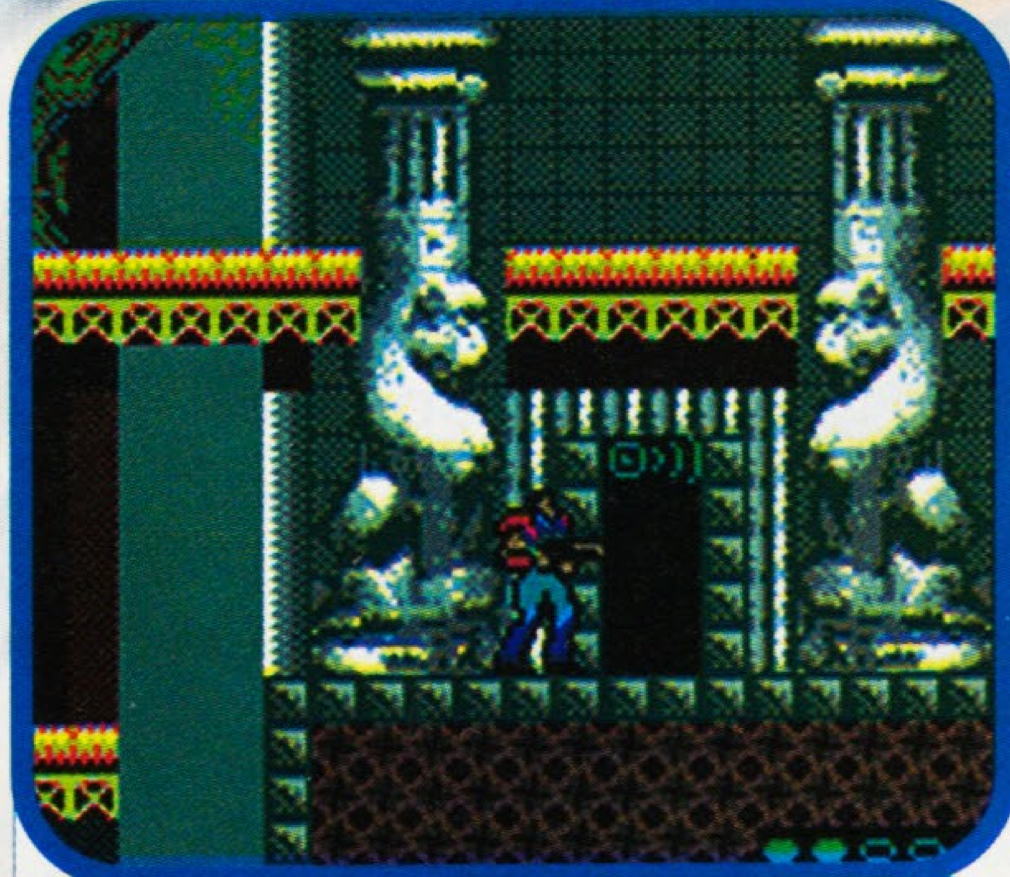


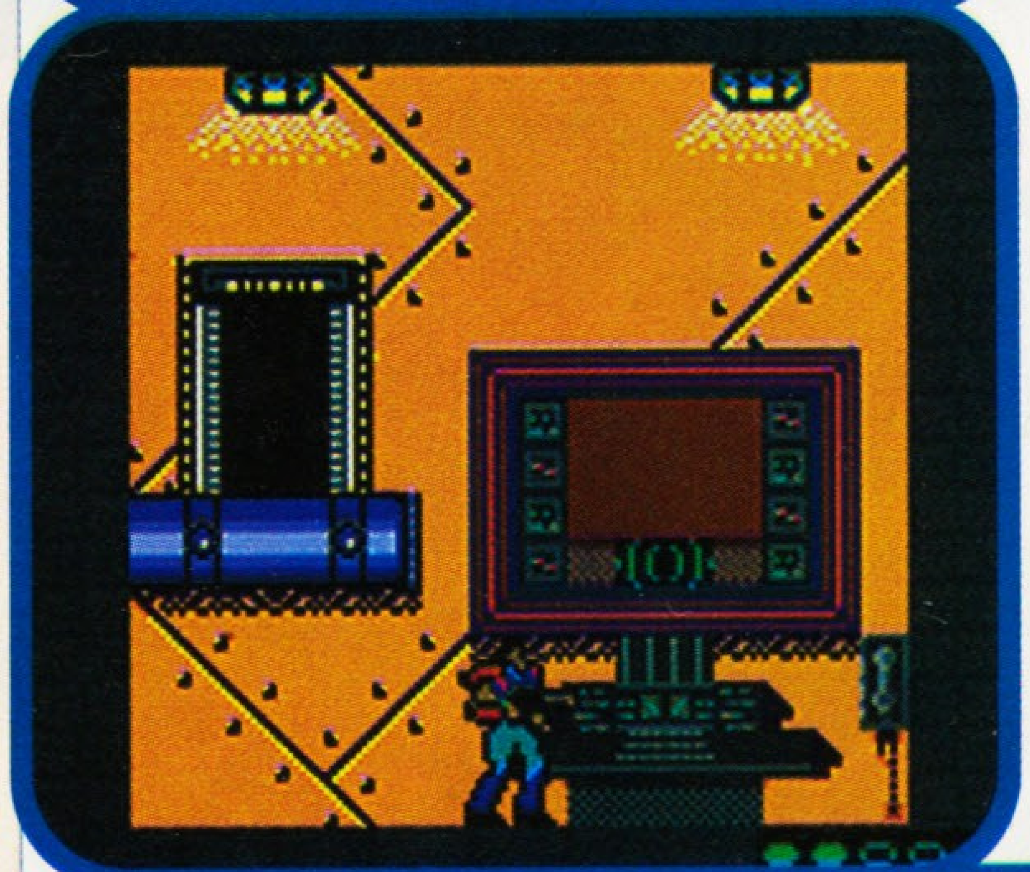
Es importante saber usar el gancho de los comandos biónicos. Como te dijimos, si haces el control hacia la derecha, a la izquierda o hacia arriba y disparas el gancho, saldrá en la dirección que le estás indicando (los de "default" son diagonales). Ahora bien, cuando el gancho ya esté sujeto a una plataforma, generalmente es en las partes superiores, ocurrirán varias cosas. Si sólo lo enganchas, ahí se quedará hasta que le des la siguiente orden. Si cuando esté enganchado presionas el botón A, el comando se balanceará un poco, al mismo tiempo que el gancho regresa automáticamente a tu brazo biónico; a esta técnica la llamamos la del "batigancho" Pero si mientras está enganchado presionas hacia la derecha o la izquierda, el comando se balanceará sin que se regrese el gancho y esto te permitirá avanzar· a esta técnica la llamamos la de "Tarzán"· lo único que deberás hacer será presionar a los lados para avanzar en la dirección que tú quieras, pero mientras vas en el aire tendrás que presionar de nuevo el botón A para lanzar otra vez el gancho; pero cuidado, pues si estás utilizando la técnica de Tarzán y estás bien encarrerado, si cuando tu gancho esté enganchado presionas el botón A, inmediatamente se convertirá en la técnica del "batigancho" y tomar vuelo otra vez será algo difícil (deberás presionar el botón A para soltarte, de inmediato el botón A para volverte a enganchar y luego presionar el pad hacia la dirección a donde quieres ir). Y recuerda, mientras estés colgado o balanceándote, podrás disparar









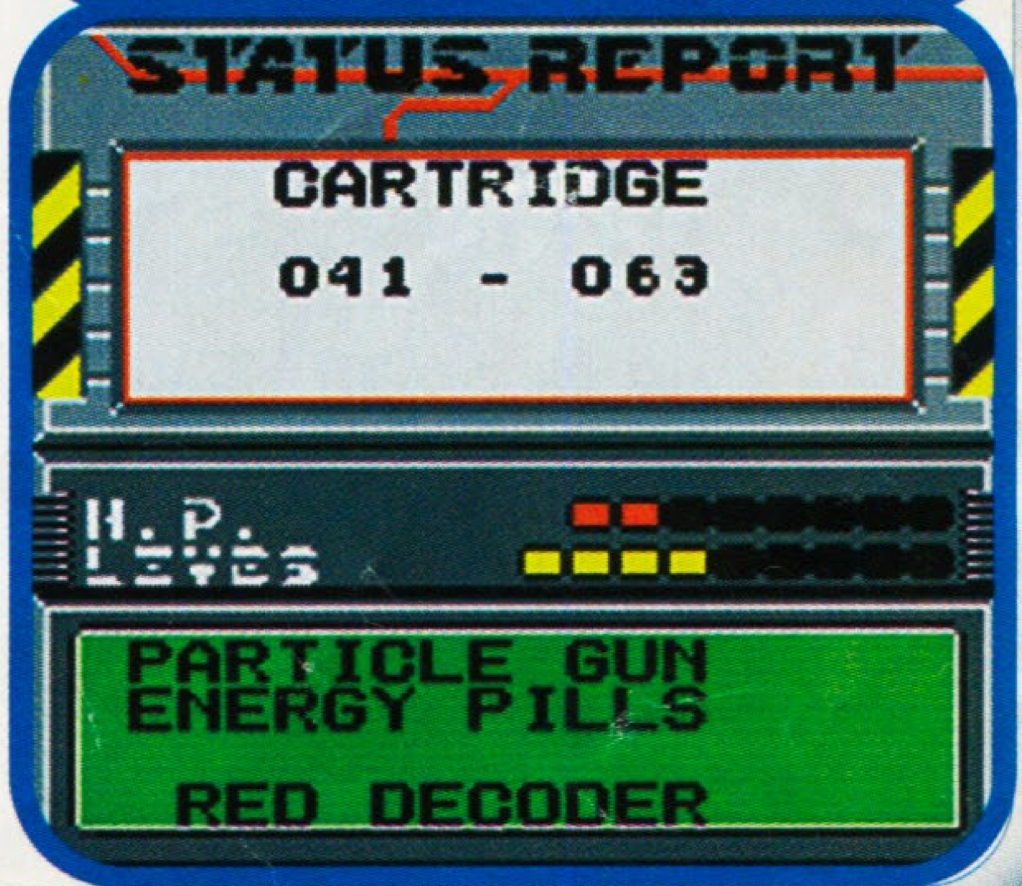


Durante el camino te encontrarás con unas cabinas que tienen un símbolo verde y al entrar podrás hacer varias cosas, como salvar tu juego, obtener consejos de tus compañeros, activar algunas puertas y varias cosas más. Te recomendamos entrar a una cada vez que la veas, ya que ahí puede estar la clave para terminar alguna misión o terminar escenas que ya te tienen mareado.



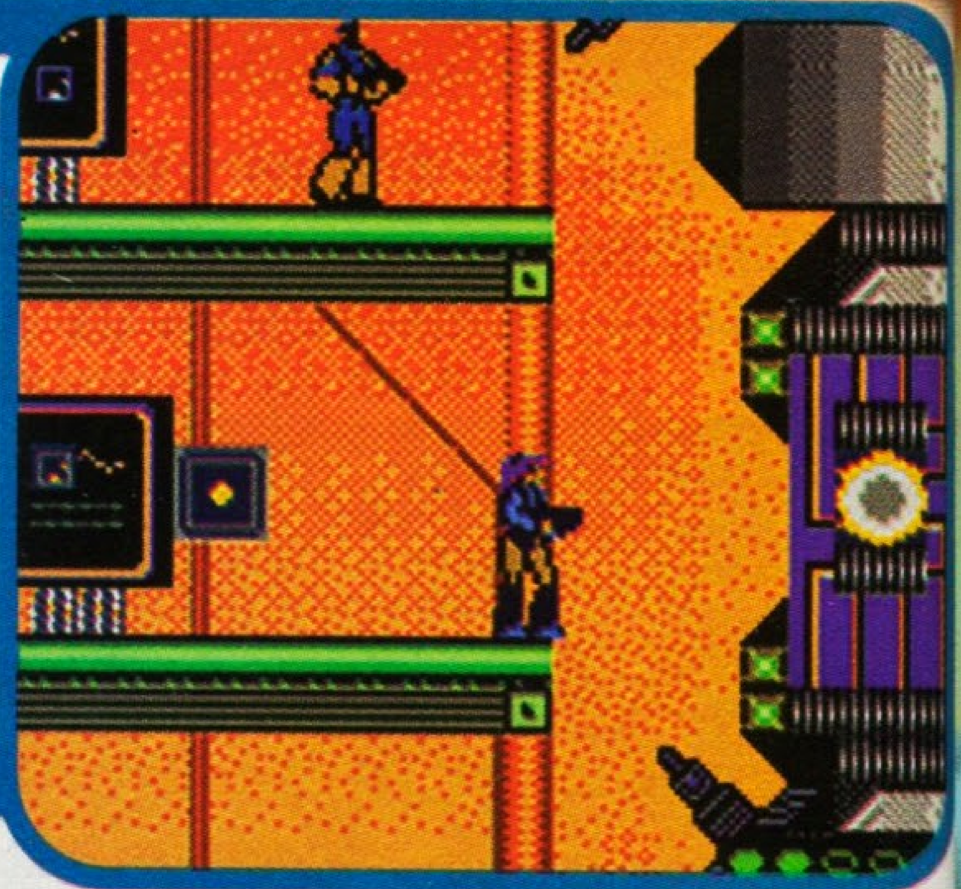
Al eliminar a un enemigo, podrás obtener una capsulita. Si pones pausa y ves el "Status Report" podrás observar dos cifras, tal como está en la foto. En este ejemplo aparece el "041 063"· esto significa que tienes 41 capsulitas acumuladas y cuando juntes 63, te aumentarás un cuadrito de energía. En el momento en el que consigas otro cuadrito, la segunda cifra aumentará y tendrás que juntar más capsulitas para aumentar otro y así sucesivamente. Esto es bueno, ya que te orilla a pelear más desde el principio para soportar los retos más difíciles más adelante.







Si recuerdas, ya antes te habíamos dicho que este juego tendría diferentes perspectivas. Pues efectivamente, sí hay tres diferentes puntos de vista, pero estos son automáticos. El primero es la vista normal de lado (side scrolling), en donde avanzas derrotando enemigos o enfrentándote a terribles jefes.



El segundo es el de la vista aérea. Si te fijas en el mapa, además de tu presencia, estarán unos camiones que se moverán dependiendo de cómo te muevas tú. Si llegas a toparte con uno, aparecerá un mensaje diciendo que debes pelear







obligatoriamente. Ahí aparecerá la vista aérea. Esta escena no es muy compleja y podrás utilizar tu arma para eliminar a los enemigos, pero tu gancho sólo te servirá para alejarlos. Al terminar esta escena (que siempre es la misma) obtendrás una vida extra.



BIONIC COMMANDO
ELITE FORCES



El tercero es la vista de primera persona. En las escenas de lado, a veces verás una como mira flotando en el aire, ahí debes presionar hacia arriba y cambiará la perspectiva a primera persona; se supone que en esa mira hay un rifle de franco tirador y podrás





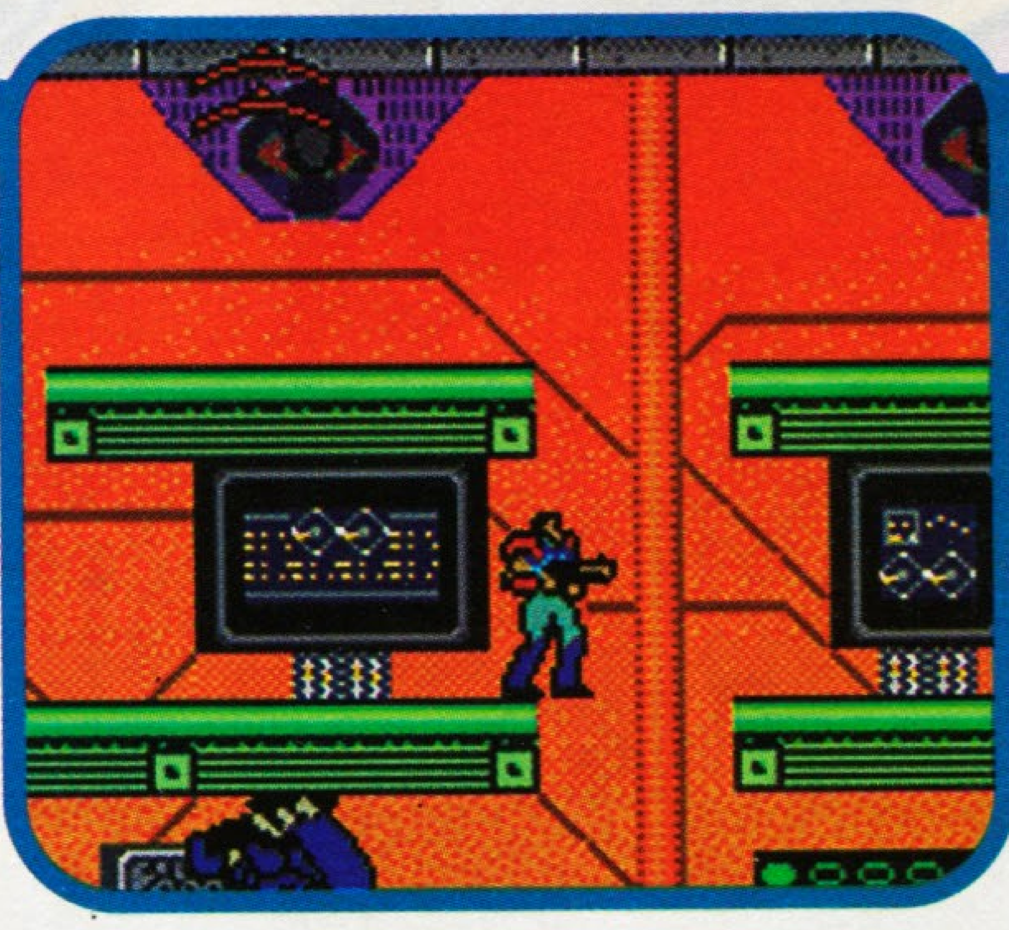
eliminar enemigos que se encuentran virtualmente a gran distancia. Aquí la pantalla se divide en dos partes: La más amplia te muestra la torre en donde supuestamente están los enemigos y en el recuadro les apuntarás, viéndolos de cerca y sin que se enteren. Tendrás tan sólo unos segundos para terminar con todos los enemigos y si lo consigues, la vista regresará a side scrolling y obtendrás un kit para recuperar energía.

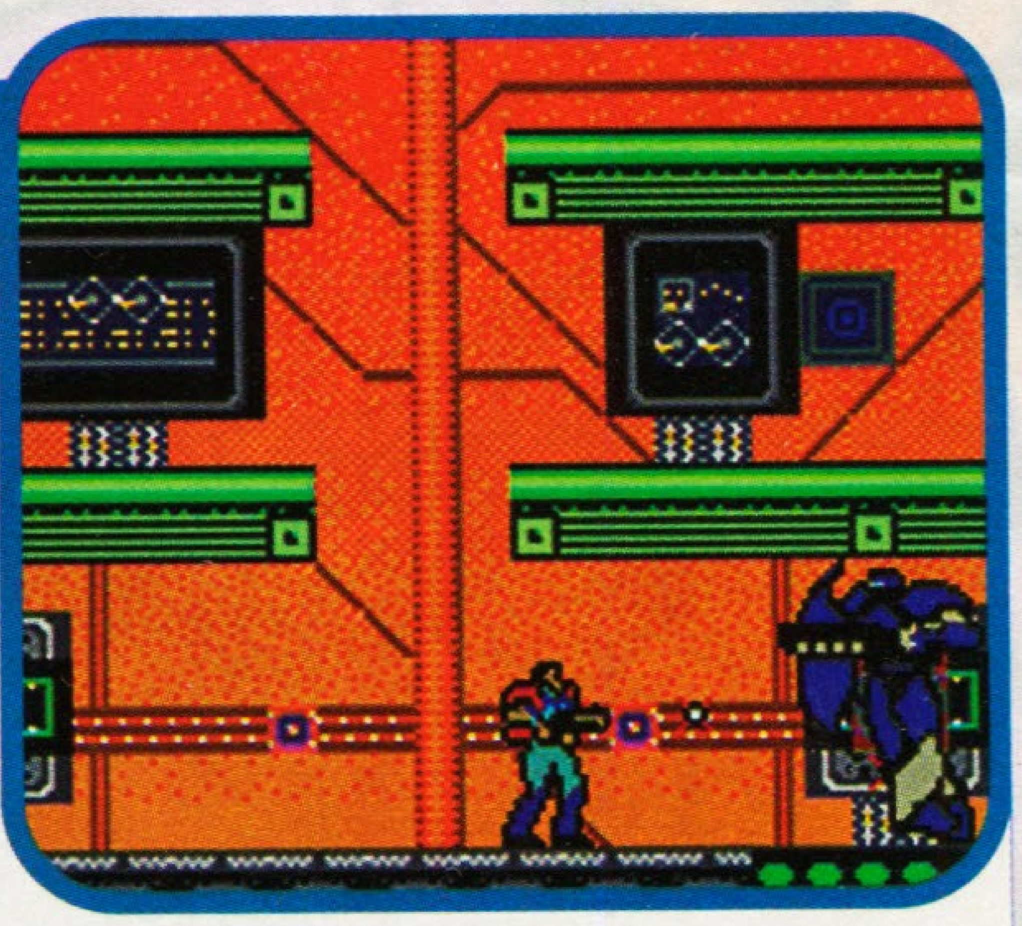




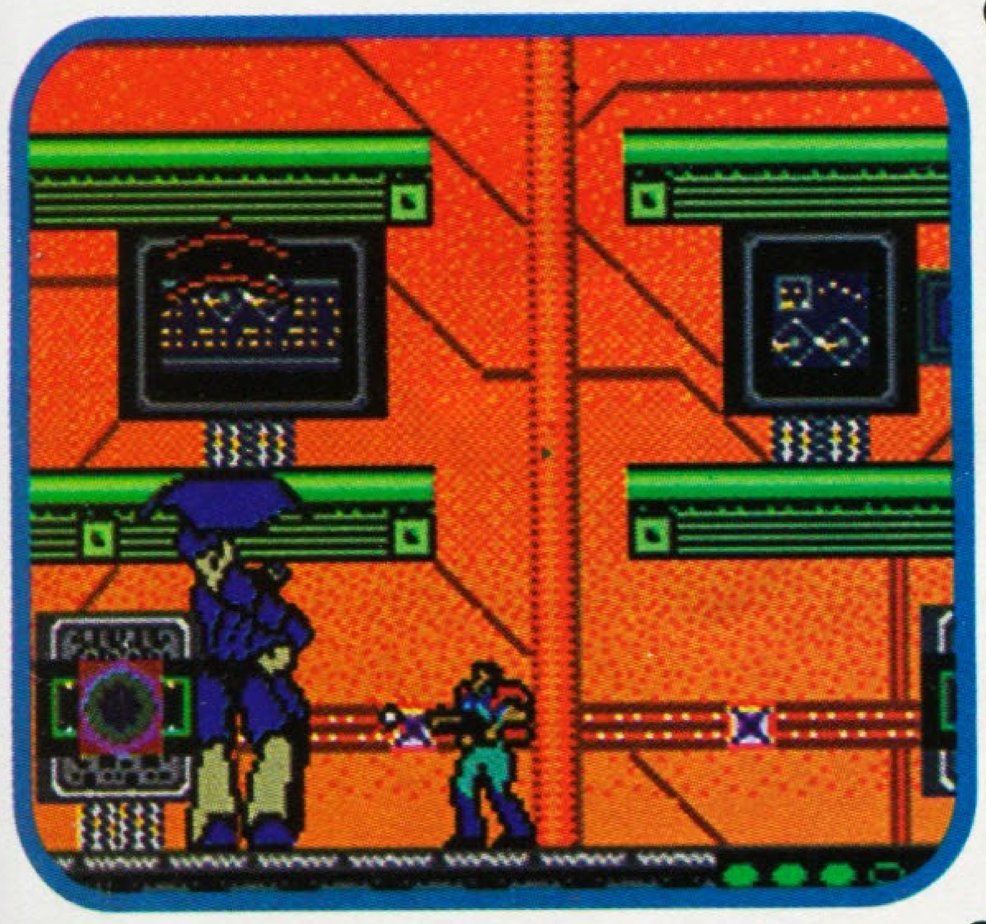


Al terminar cada escena te darán algo útil, como ítems o armas. Esto es bueno, ya que con armas nuevas podrás derrotar a enemigos que con tu arma normal hubiera sido muy difícil. Recuerda que son alrededor de 20 escenas, así que imagínate el número de ítems que conseguirás.





Un detalle que nos pareció excelente, es que este juego retoma algo de los títulos viejitos, ya que los jefes son duros de derrotar pero, como en antaño, en Bionic Commando siempre hay una técnica para derrotarlos. Por ejemplo, hay un jefe que tiene un escudo y rechaza todos tus ataques; la técnica aquí es esperar a que se acerque mucho y de inmediato subir a la plataforma para rodearlo; el jefe disparará hacia arriba levantando su escudo y en ese momento tú ya debes estar abajo disparándole.



Castlevania Legacy of Darkness

Para encontrar todos los secretos de este juego al igual que poder seleccionar a Reinhardt y a Carrie, deberás completar tu misión al jugar con Henry. ¿Qué hay que hacer? Pues encontrar a todos los niños que han sido raptados en un plazo máximo de 7 días. En verdad que no es nada del otro mundo, ya que sólo debes tener bastante visión como para imaginarte en dónde los han puesto los programadores y seguramente ahí estarán. Para hacerte la vida más fácil, nuestros expertos te mostrarán sus ubicaciones.



ANTHONY:

Éste se encuentra en el atajo del primer nivel, en Forest of Silence.







Lo único que debes hacer es acercarte al vacío que se encuentra cerca de los 2 interruptores que levantan 2 columnas y cerca del abismo, encontrarás unos escalones que te guiarán hacia una pared falsa, destrúyela para encontrar el atajo y al final de éste, a Anthony.

BESS:





Dentro de las murallas de Castle Wall encontrarás al segundo niño (o más bien niña), se encuentra en la puerta de la izquierda, la que se supone que tiene llave, sin embargo sólo necesitas entrar por ella. Es fácil adivinar dónde está, ya que al ir subiendo por las escaleras, podrás ver que en el pilar del centro del cuarto hay una pequeña saliente. Para alcanzarla sólo debes subir hasta llegar a una sección con 4 trampas, salta hacia el centro y encontrarás a Bess.

CLARK:



El tercer niño está en la Villa, para ser más precisos, cerca de donde está el área enrejada dentro del laberinto del jardín, en uno de los pasajes encontrarás a Clark.

A partir de aquí, los niños se encuentran en los caminos divididos, por lo que deberás entrar en el sarcófago que está en el laberinto de la Villa 3 veces para terminar de encontrar a los niños. De hecho, el factor con el que se entra a los diferentes niveles consiste en entrar al sarcófago a determinada hora, al parecer se divide en 3 segmentos los cuales son representados por la madrugada (Underground Waterway), por el día (Underground Tunnels) y por la noche (Outer Wall).



os expertos POKÉMON en México convocan a los mejores entrenadores, a competir en la batalla más grande donde el 1er. lugar colgará esta medalla....



...¿dónde ?



Lugar: La Boom — Rodolfo Gaona #3 Col. Lomas de Sotelo

Fecha: 11 de Marzo

Hora: 15:00 hrs.

DIANA:

El cuarto niño se encuentra en el Underground Waterway, donde te enfrentas a las gigantescas arañas con forma de mujer. Antes de llegar a la puerta de la Reina Araña (después de viajar por las plataformas), toma el camino de la derecha, al pasar por las áreas con veneno, toma el camino de la izquierda y llega hasta la puerta del final del





corredor (la que tiene el escudo de la luna), ahí encontrarás a Diana. Para poder pasar al otro nivel, deberás derrotar a la Reina Araña,



así que regresa por donde venías y enfrenta tu destino. Un buen tip para vencer a la Reina Araña es antes que nada, grabarte en la puerta antes de entrar, el otro es



que cuando te atrape con su telaraña, gires el stick análogo para soltarte de su trampa antes de que te muerda y quedes tieso. Te recomendamos que para este nivel compres un par de Sun Cards al igual que Moon Cards, ya que es muy probable que las necesites, sin embargo, sólo utiliza las necesarias porque al activarlas, el tiempo se adelantará y te quedará menos tiempo para encontrar al resto de los niños.

EDWARD:

El quinto niño está en el área Underground Tunnels, en donde te enfrentarás a los hombres lagarto. Al subir por la primera escalera y llegar a un puente, el niño se encuentra a la derecha del puente, por lo que deberás saltar para poder rescatar a Edward. Regresa al mismo puente y baja por las escaleras, continúa por el camino estrecho



y llegarás al final del nivel. Nuevamente, para poder salir de este nivel, deberás derrotar a la medusa y aunque no está muy difícil, te recomendamos





que guardes tus avances antes de enfrentarla. Por otra parte, cuando comience a convertirte en piedra, gira rápidamente el stick análogo para librarte de este ataque.

FLORENCE:

Florence: el último de los niños, se encuentra en Outer Wall, al subir por el primer elevador (una pequeña plataforma roja) podrás ver una estructura en forma de arco arriba de ti, salta hacia la construcción que está a la izquierda y gira para ver desde otro ángulo el mencionado arco, en la esquina de éste encontrarás a Florence.



Cada uno de los niños descubrirán uno de los 6 secretos del juego, la dificultad Hard, el segundo vestuario de Cornell, a Reinhardt, el segundo traje de Reinhardt, a Carrie y por consiguiente el segundo vestuario de Carrie. Una vez que Henry haya encontrado a los 6 niños, automáticamente verás un cinema en donde el sacerdote escapa del castillo con los niños que ha rescatado, después de esto, el juego te permitirá guardar tus avances para que los secretos sean abiertos y guardados. Así cuando comiences un nuevo juego con ese archivo, podrás seleccionar a cualquier personaje al igual que sus trajes.

Nintendo® te invita al evento más esperado, donde TODO lo relacionado a Pokémon estará reunido para ti.

- Trivias para expertos en Pokémon
- Regalaremos el Pokémon # 151 Mew
- Premiación del álbum Pokémon de la revista Club Nintendo
- Stand de intercambio de Pokémon
- Especialistas de Club Nintendo
- Fotos con Pikachu
- Zona de Exhibición
- Reuniremos a los principales Licenciatarios:

Tycoon Enterprises · Hasbro · Mirinda · Warner Home Video

...n actividades que te harán ganar fabulosos premios de Pokémon y ademas...

¡¡¡El Torneo de Pokémon Stadium!!!

Bases

- Para poder entrar al Torneo deberás traer tu cartucho de Pokémon para Game Boy en cualquiera de sus versiones, tu Game Boy y tu cable link.
- Para hacer un torneo nivelado, sólo podrás utilizar Pokémon entre nivel 50 y nivel 60; si tus Pokémon son de niveles superiores no podrán participar.
- Las batallas finales se realizarán en el espectacular cartucho para Nintendo64 Pokémon Stadium y las primeras rondas en tu Game Boy.
- Para tu batalla deberás escoger solamente 3 Pokémon de entre los 151 existentes en tu cartucho.
- Si tu eliminas a los 3 Pokémon de tu adversario, pasarás a la siguiente ronda hasta llegar a la gran final En caso de ser descalificado obtendrás un premio de Pokémon por participar.

ATENCION: Si apartas tu cartucho de Pokémon en las tiendas El Palacio de Hierro · Liverpool · SEARS

Llévate un boleto doble gratis además te regalamos un articulo Pokémon edición limitada, y lo recogerás el día del evento presentando tu ticket de compra.

Venta de boletos:
- Taller de Luigi 55 35 20 90
- Insurgentes 56 87 73 59
- Tepeyac 57 59 01 11
- La Boom 55 80 64 73

Dragon Ball Z

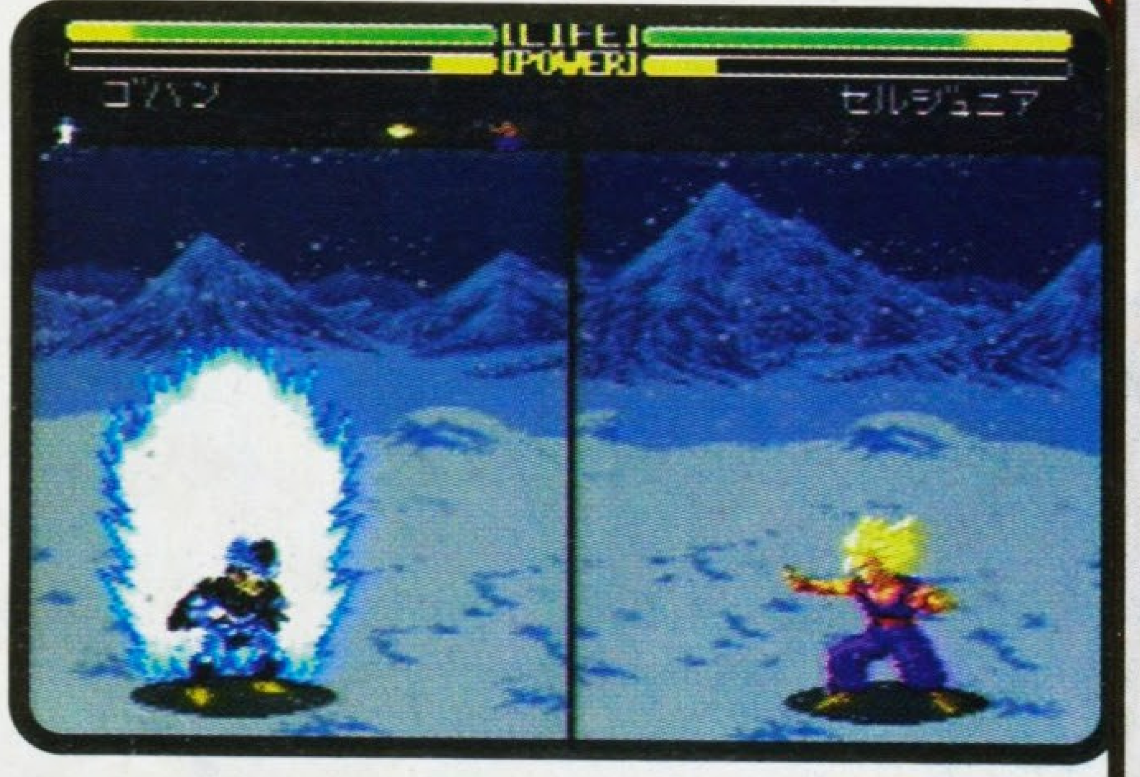
Super Butouden 2



Dragon Ball Z es una de las series que más ha gustado en Japón, en Estados Unidos y también en México. Debido a la trama del juego y el tema, es fácil elaborar un videojuego basado en la caricatura, no obstante, el juego resultó bastante bueno y vamos a ver por qué.



Dragon Ball Super Butouden 2 es un título bastante bueno, cambia un poco el concepto de peleas que todos conocemos. La temática es simple, debes ganar un solo round pero con una o dos líneas de vida; esto depende del modo en el que estés jugando.



Otra cosa que es muy novedosa en los juegos de peleas y que no hemos visto en ningún otro lugar es la división de la pantalla cuando los personajes se alejan. Al retirarse más de lo normal, la pantalla se divide por una línea negra, esto también se puede ver cuando ambos personajes están en el aire o alternamente, uno abajo y el otro arriba.



Para que no tengas problemas para encontrar a tu rival, el juego cuenta con un mapa en la parte superior de la pantalla donde podrás ver a tu enemigo, a ti mismo e incluso los poderes de ambos. (Esta opción está excelente, pues en el mapa se ven los movimientos de los personajes, también cuando ganan y pierden, claro, en chiquito).

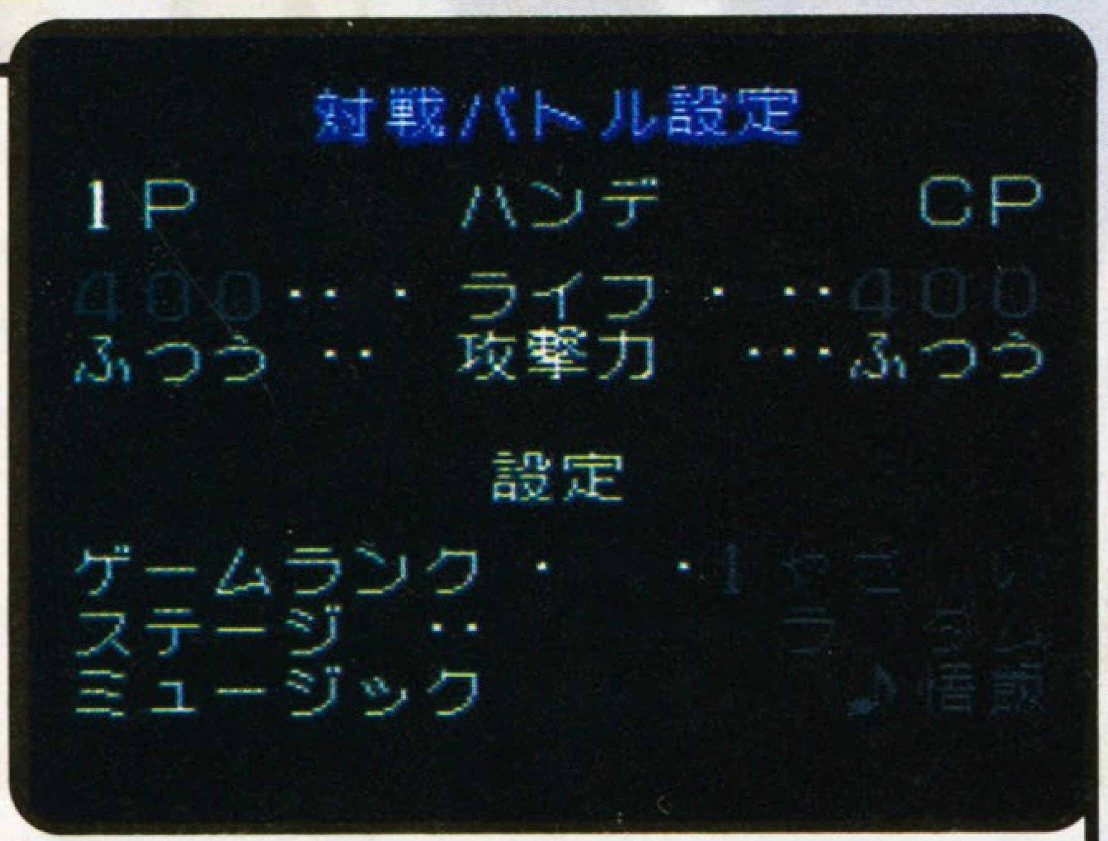


Este juego cuenta con una barra debajo de tu vida que indica el "Chi" (poder) de tu peleador cada que uses un poder de energía (no físico), tu personaje gastará una porción de la barra dependiendo de la magnitud del ataque. Para llenar esta barra debes presionar Y y B al mismo tiempo. Los peleadores pueden usar sus poderes aún sin tener Chi, pero esto los marea por un momento y debes usar la técnica de los botonazos a lo loco para recuperarte.





Mientras estás en medio de una pelea puedes poner pausa con Start (¡qué innovador!),



pero lo bueno es que aquí presionas Select y entras en una pantalla de opciones donde puedes cambiar ciertos elementos del juego como el sonido, si quieres que tenga el "mapita" o no (que la verdad nos parece como si fuera la visión de los personajes de poder encontrar a su oponente por el Chi, como en la serie de televisión), si quieres los super poderes automáticos y otras cosas. Pero lo mejor es que puedes checar los movimientos de cada personaje aquí, con flechitas y todo. Si presionas A



podrás practicar el movimiento aquí mismo, presiona Start para regresar a la pantalla.

Aquí debes usar todos lo botones del SNES pero no son sólo puños y patadas de diferente intensidad, fíjate bien: Y es para golpes, B para patadas, L y R son una especie de Dash que te permitirá acercarte o alejarte del enemigo rápidamente, con A debes hacer las combinaciones para los poderes de energía y con X das un gran salto y quedas flotando en el aire, si lo presionas



nuevamente, bajas al suelo. Cuando estás en el aire, los poderes y movimientos se marcan de igual manera que en el suelo.

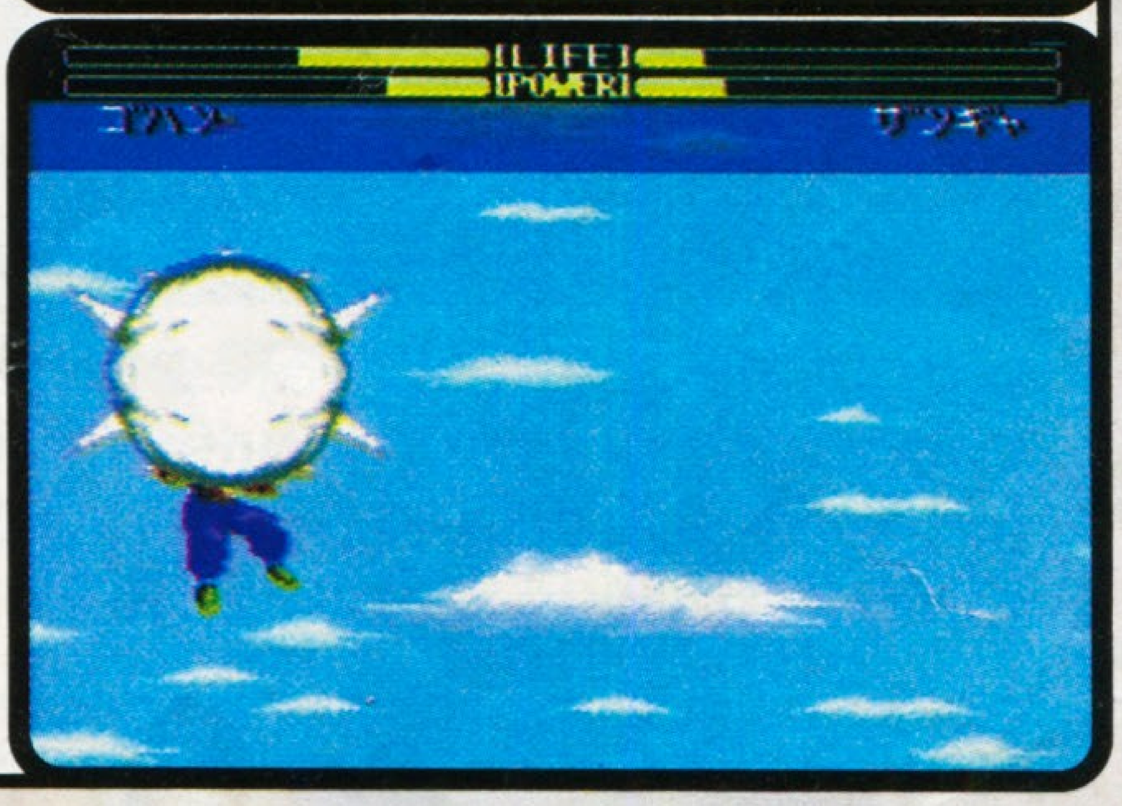
Los súper poderes son un movimiento clave en las peleas y dan mucha ventaja, pero para todo hay una excepción: Cuando un





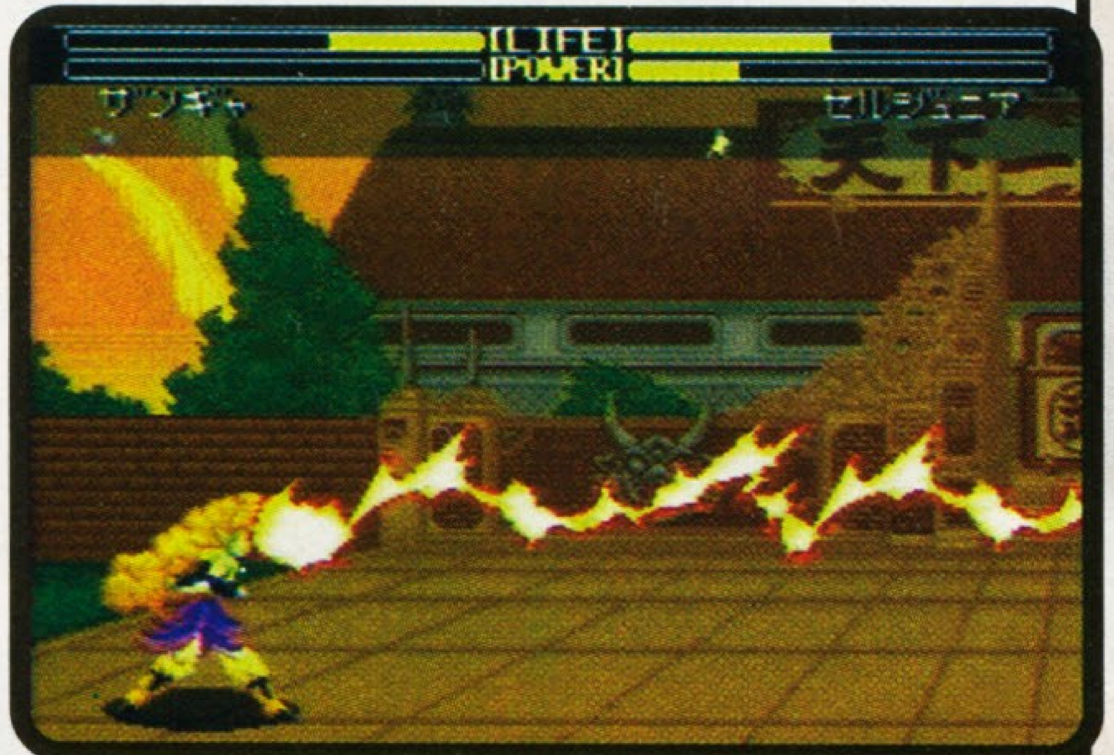
personaje lanza un súper poder se inicia una animación; cuando el otro personaje esté a punto de recibir el impacto, puede





hacer un súper poder también y de esta manera contrarresta el ataque. Cuando esto pasa, los dos jugadores deben presionar muchas veces el botón A para darle más energía al poder y eliminar el del enemigo. Obviamente el que perdió recibirá el impacto total.

Los súper poderes son movimientos especiales que le cuasan un gran daño a los personajes. Se pueden marcar de cerca pero el resultado es menos efectivo; cuando te alejas lo suficiente (te das cuenta cuando se divide la pantalla), puedes usar uno de estos poderes a toda su magnitud, claro, requieren de más Chi que los poderes normales, así que es mejor si los haces con la barra casi llena.





Este juego cuenta con tres diferentes modos, Story Mode, Fighting Mode y Tournament. Vamos a checarlos:

Story Mode

Como podrás imaginarte, es el modo de historia. Dentro de la historia de la caricatura, este fragmento está situado en la parte del juego de Cell, el androide que intenta eliminar a todos los chicos buenos, interrumpiendo un torneo y haciendo el propio.







Aquí deberás elegir a Gohan, Vegeta, Piccolo o Trunks, dependiendo del que elijas, algunas cosas y eventos cambiarán. Este modo se divide en tres capítulos, dependiendo del personaje que selecciones y si ganas o pierdes, estos cambiarán, además de que deberás tomar decisiones entre capítulos, si decides ir a algún lugar si peleas, etc.

Fighting Mode

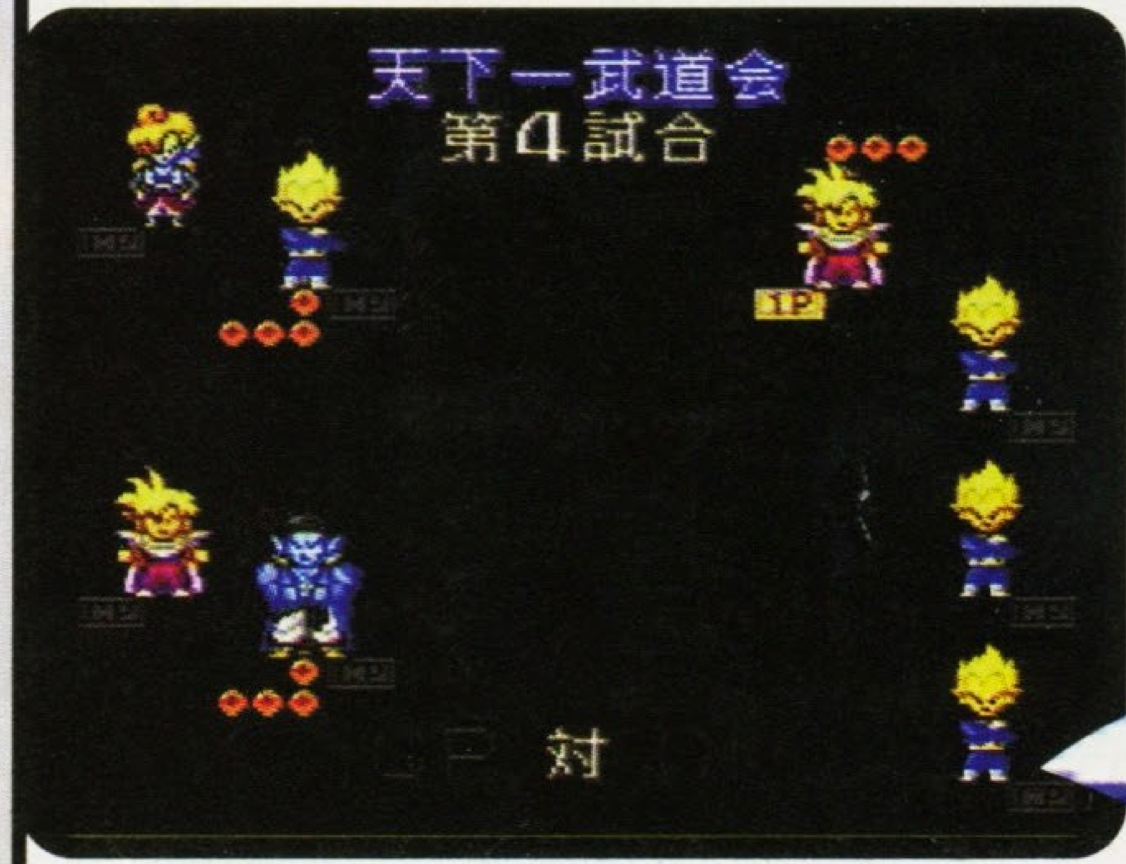




Este es el modo clásico para las retas; aquí podrás pelear un round con tu personaje favorito (incluyendo a los malos) contra otro controlado por el CPU o bien, por un amigo. Además tiene una opción donde puedes elegir a dos personajes y que sean controlados por la computadora, de esta manera puedes ver y estudiar sus ataques y sus debilidades.

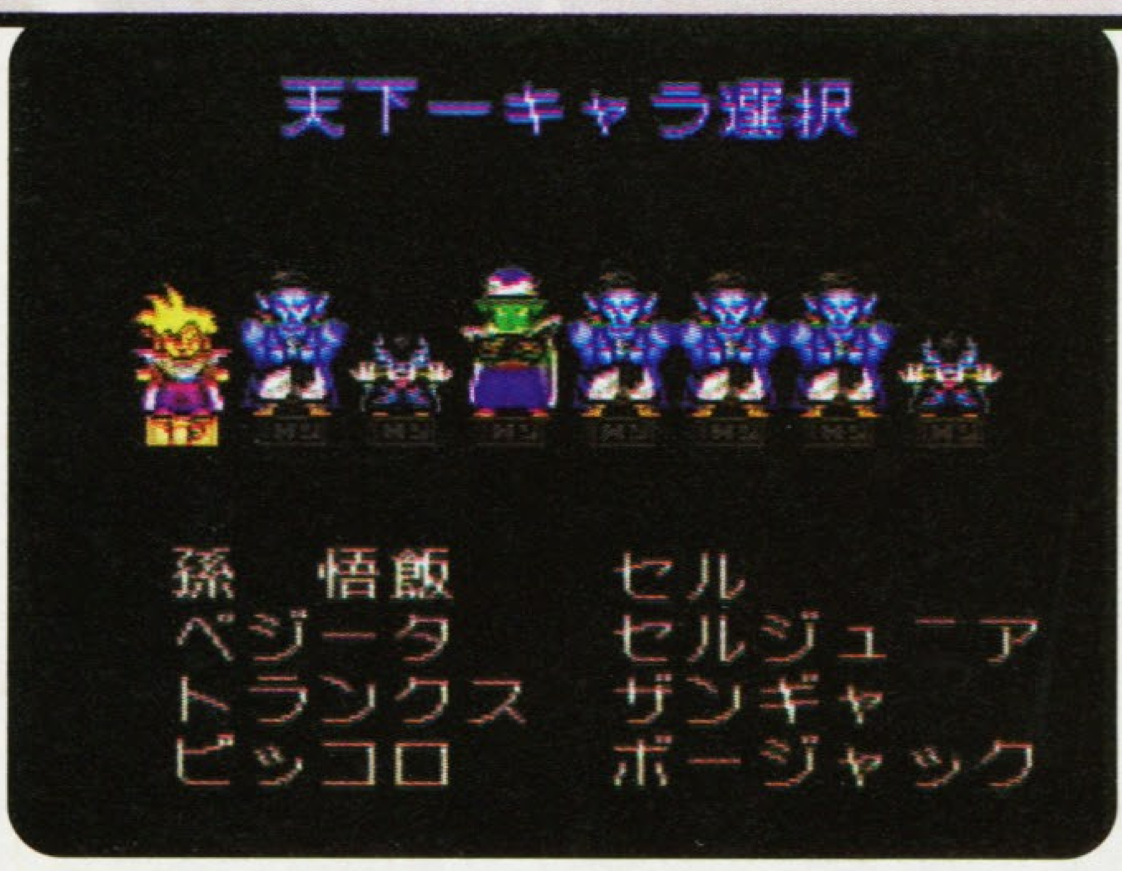
Tournament Mode

Este es un torneo en que pueden participar hasta ocho personas controlando a su personaje favorito alternando los controles. Es similar al Fighting Mode pero aquí las eliminatorias se van llevando a cabo y si eres vencido, te deberás retirar pues los demás siguen jugando.





Si no juegan las ocho personas no hay problema, pues puedes activar a los demás participantes del torneo controlados por la computadora. Cuando pelean dos personajes controlados por el CPU, son peleas bastante rápidas y no tienes que estarlas viendo de principio a fin, sólo se verá que se retan y un fondo negro tapará la pantalla, se escucharán algunos golpes y ya habrá ganador











Los escenarios son muy padres y están muy bien hechos. Cuando un personaje es golpeado con violencia, puede llegar a romper piedras o cosas del entorno. También los escenarios tienen animaciones que los hacen muy vistosos y reales, por ejemplo: Cuando estás bajo el agua, el control es un poco más pesado que en tierra firme.







Por cierto, si quieres jugar con Son Goku o con Broli, se puede introducir este Cheat en la pantalla donde se ve que vuela Goku:

Arriba, X Abajo, B L, Y R A

Dragon Ball Z Super Butouden 2 es un título bastante bueno que nos ofrece un estilo diferente al clásico Street Fighter es muy bueno para las retas y el modo de historia es también muy padre. Lo que sí podemos decirte es que después de un Super Poder tardan un momento en volver a la acción los personajes. No es malo, sólo le quita un poco de acción al juego. Fuera de esto, es un gran título que merecía una buena checada.

GAME VISTAZO A:

The King Of Fighters 96

Uno de los juegos de peleas que más seguidores tiene es la serie de The King Of Fighters. Esta saga de juegos introdujeron un nuevo concepto dentro del ámbito de las peleas callejeras, ya que reúne elementos de la serie Fatal Fury y de Art Of Fighting más unos detalles nuevos como esquivar poderes; pero lo más innovador es que las reglas del torneo exigen que sean equipos de tres personas los que participen en él.





Los peleadores sólo tienen una barra de energía y la eliminación es simple: el que gana, pelea contra el siguiente miembro del equipo y así sucesivamente hasta que todos los integrantes sean eliminados.



Aquí cuentas con 15 personajes del original KOF 96 (más dos ocultos y Orochis), o sea que tomando en cuenta que son dos personajes ocultos y que Iori, Leona y Chizuru pueden convertirse en Orochis, es como si tuvieras 20 personajes diferentes.





Pues con los mismos elementos y con toda la acción que caracteriza a estos juegos, Takara trasladó la versión de The King Of Fighters 96 al Game Boy. Esta es una excelente adaptación que superó al KOF 95 de GB.

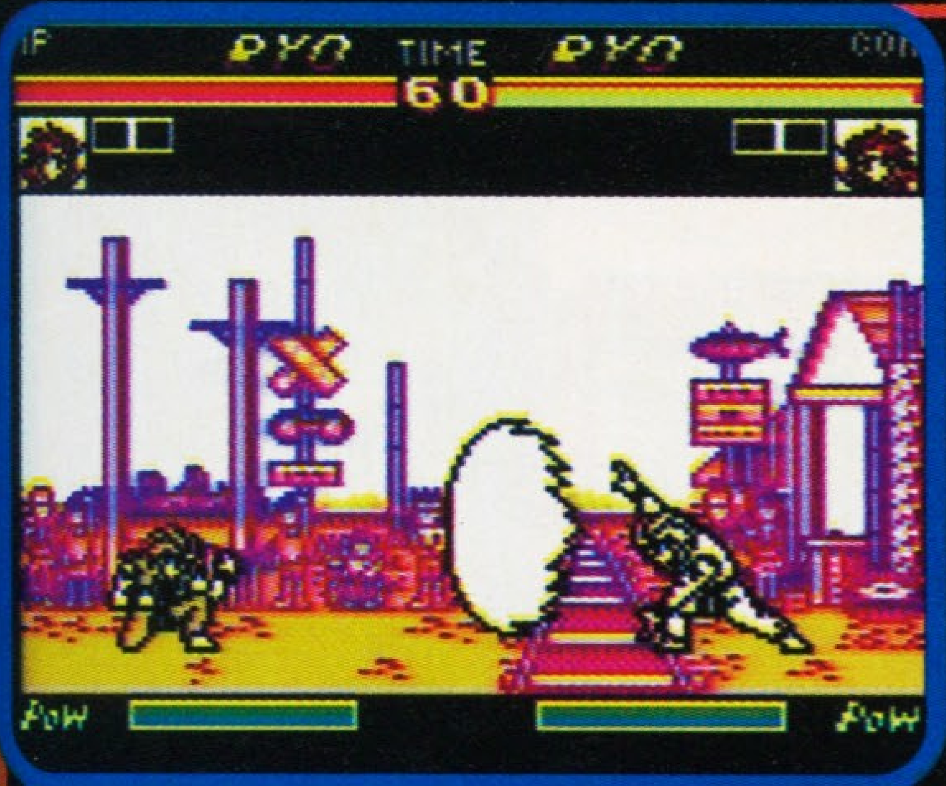
Las gráficas son más fluidas, están mejor hechos los personajes y cuentan con más movimientos y poderes que en la versión anterior. Y al igual que en la versión anterior, aquí puedes jugar con un solo personaje en dos rounds.







Cada personaje tiene sus poderes y movimientos especiales personales, pero lo mejor es que tienen diferentes niveles de hacer los Super Moves según la barra de Chi y su vida; igual que en Arcadia. He aquí un ejemplo:









Ryo tiene dos tipos de Super Moves, el Hao Ken y la serie de golpes. Que obviamente debes estar con tu Chi en máximo para poderlos hacer o bien, estar con tu vida parpadeando en rojo. Pero si cumples estos dos requisitos, es decir, estás parpadeando en rojo y tu Chi está al máximo, hace los mismos movimientos pero con mayor daño y número de golpes.

Pero eso no es todo; ciertos personajes pueden hacer un Super Move más impresionante si introduces un cheat que te permite hacer los SM sin cargar Chi. Entonces, cuando estás parpadeando y con la barra llena, tu personaje hará un SM más poderoso o con más golpes. Checa el ejemplo:



Terry hace el Power Geiser Sencillo.



Terry con el Overheat Geiser



Terry con el Multiple Geiser.

Este juego cuenta con varios escenarios diferentes y con música muy padre. Incluso Goenitz aparece con su escenario propio y su tema musical.










Aunque es muy sencillo, este juego tiene un buen final.
La introducción está excelente y se ve muy bien y muy dinámica.







La movilidad es tan buena, que puedes hacer combos muy padres. También puedes rematar a tu oponente en el aire y otras cosas, checa cuántos golpes hace Robet con combinar un movimiento y el Super "Duper" Move.



Por razones obvias, las tercias no tienen finales diferentes, sea cual sea el equipo, el final será el mismo. Pero este juego tiene buenos detalles para compensar: por ejemplo, los rivales se retan de manera especial (sencillo, pero lo hacen). Estos son:



Terry y Geese

Iori y Kyo



No hay finales diferentes pero sí lo compensan con peleas extras. Cuando terminas el juego con ciertas tercias (que casi siempre son dos amigos y un enemigo), se voltearán unos contra otros en una batalla extra, por ejemplo: Cuando lo terminas con Iori, Mature y Leona, al final Leona se convierte en Orochi y debes pelear contra Iori y Mature.





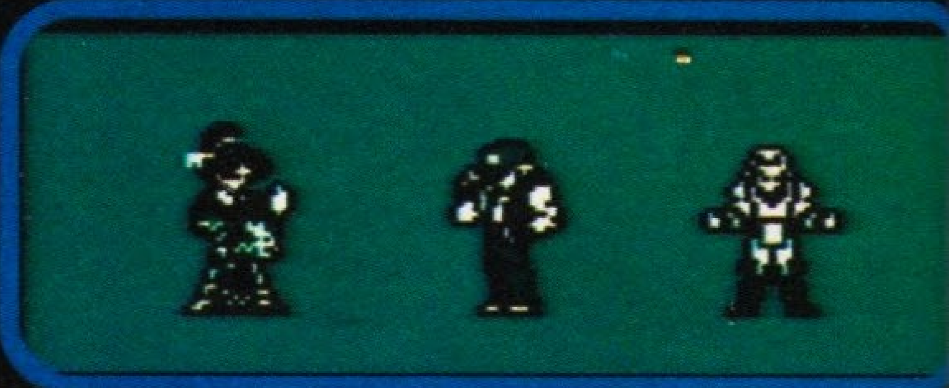


Al terminar el juego en Hard, después de los créditos, Mr. Karate (que no es más que el mismísimo Takuma, padre de Ryo y Yuri y suegro de Robert) te retará y deberás vencerlo para que te dé el secreto de los veinte selects (aunque ya te lo dijimos nosotros jua, jua).

Ya que vimos que algunos personajes se convierten en Orochis, te diremos que si introduces los mismos códigos que en el KOF 95, también sirven. Si presionas Select 3 veces puedes jugar con Goenitz; si lo introduces 20 veces puedes jugar con Goenitz y Mr. Karate. Si presionas A, B, Select, podrás elegir al mismo peleador 3 veces y jugar con los Orochis. Además del Maximum infinito.







Bueno, como te podrás dar cuenta, The King Of Fighters 96 para el Game Boy es una adaptación bastante buena, es compatible con el Super Game Boy y puedes jugarlo en Vs. en el SNES. Por el modo de juego es muy bueno para las clásicas retas y mejor aún, la movilidad y la cantidad de personajes lo hacen uno de los mejores títulos de peleas para el Game Boy.


En México sólo hay un taller
autorizado para dar servicio
y reparar cualquier producto
con el sello original Nintendo.
Ante los profesionales que lo
atienden, hay que quitarse el
sombrero.
Taller de
LUIGI
HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
TEL. VENTAS: 55-35-20-90,
SERVICIO: 55-92-67-66, 55-92-68-39,
EXT. 122 Y 167
INSURGENTES SUR #686 COL. DEL VALLE
TEL. 56-87-73-59, 55-36-15-84

PGA EUROPEAN TOUR™



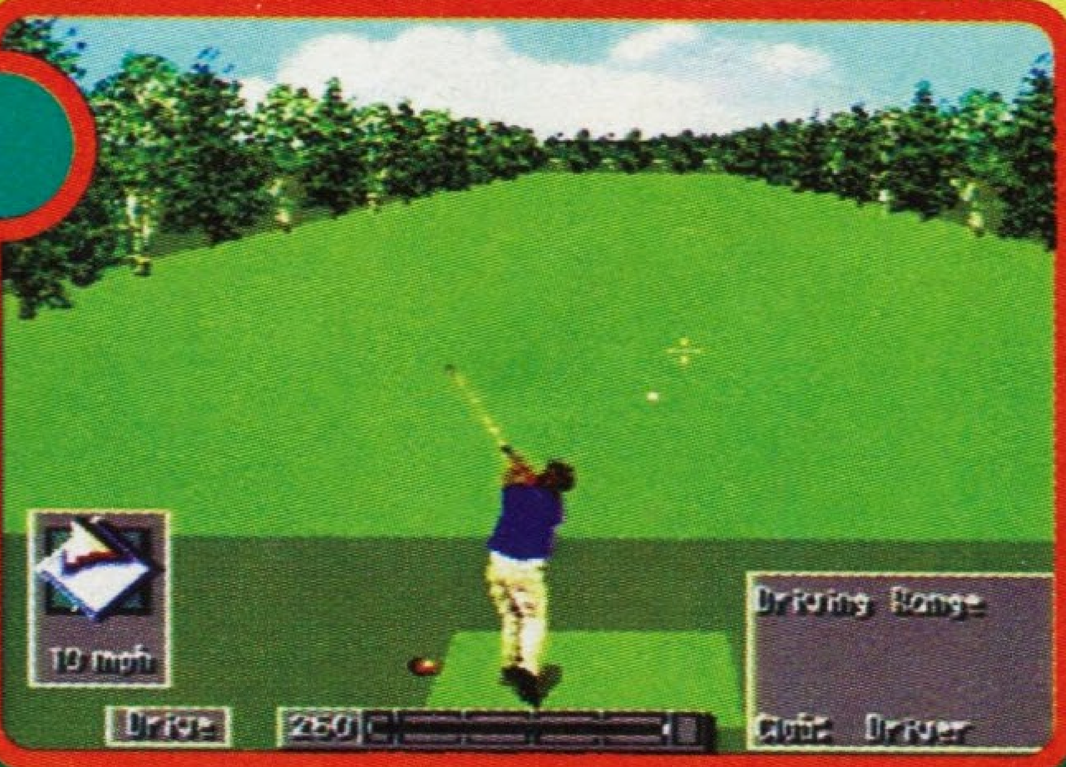
El golf es un deporte para muchos algo aburrido, pero en 1996 salió algo digno de este deporte para el SNES. PGA European Tour, es sin duda un buen juego de golf y con él irás aprendiendo algo más técnico de este deporte.

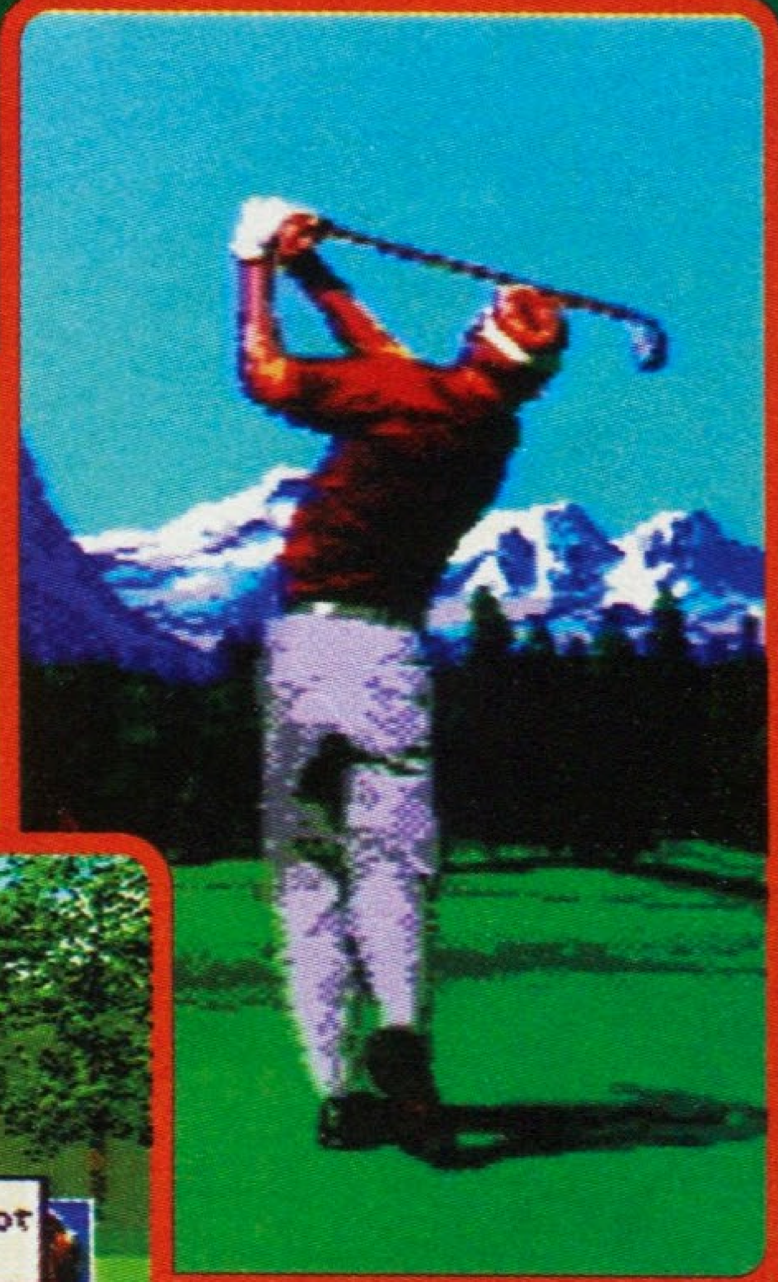
Este título cuenta con diferentes modos de juego entre los que están:



Driving Range:

Aquí podrás practicar el Drive de salida en cualquier hoyo de cualquier campo, es para un sólo jugador.





Match Play:

Este es un modo de juego sencillo, parecido al Shoot Out, pero es nada más para 2 jugadores.



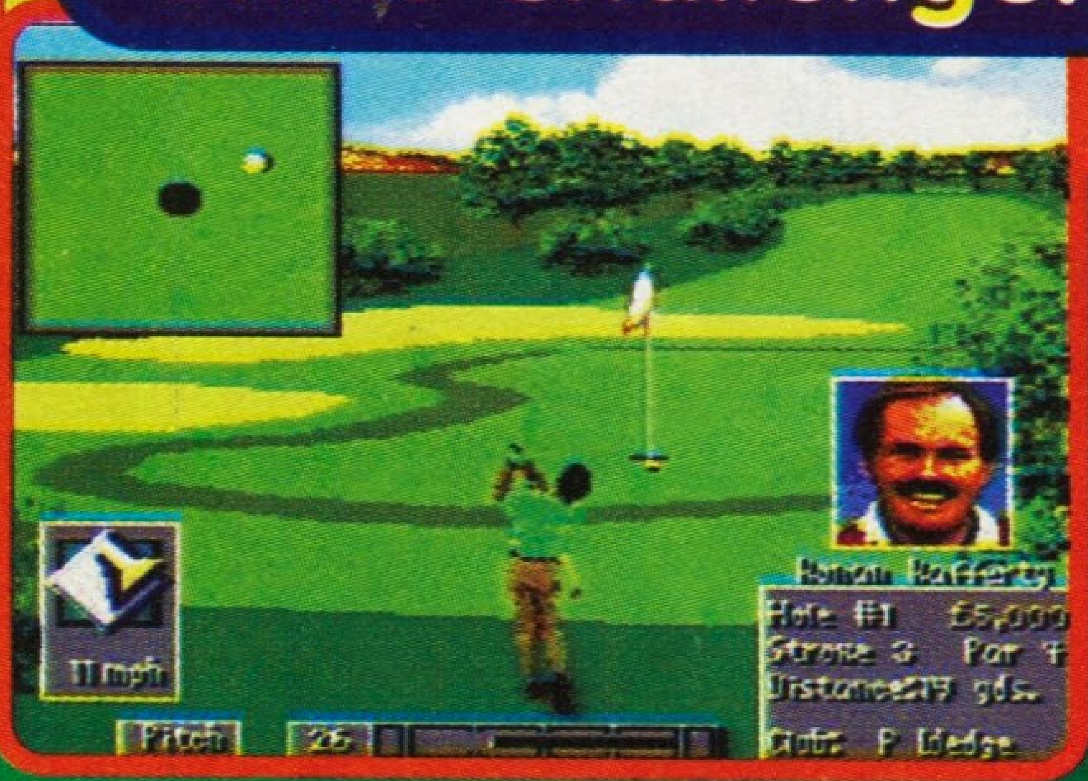
Shoot-Out:

El jugador que haga menos golpes dentro de un campo de 18 hoyos ganará, es para 4 jugadores.

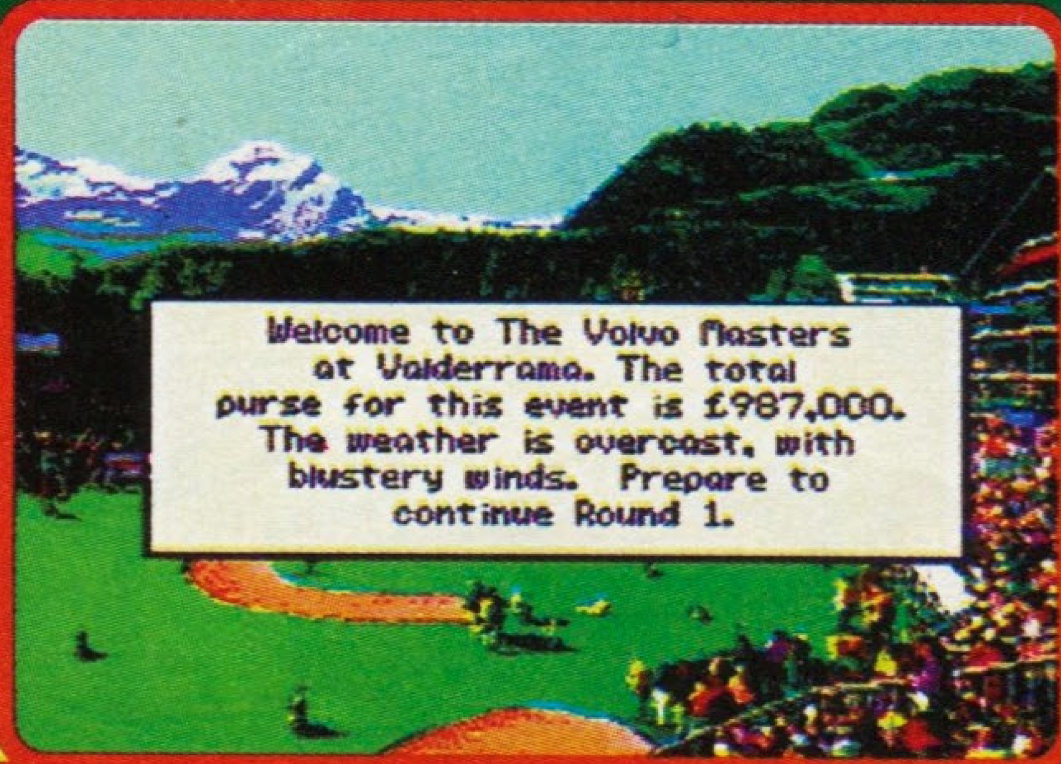


Skins Challenge:

Aquí habrá grandes apuestas en Libras Esterlinas, el jugador que haga menos golpes dentro de un hoyo ganará la apuesta del mismo, es para 2 ó 4 jugadores.





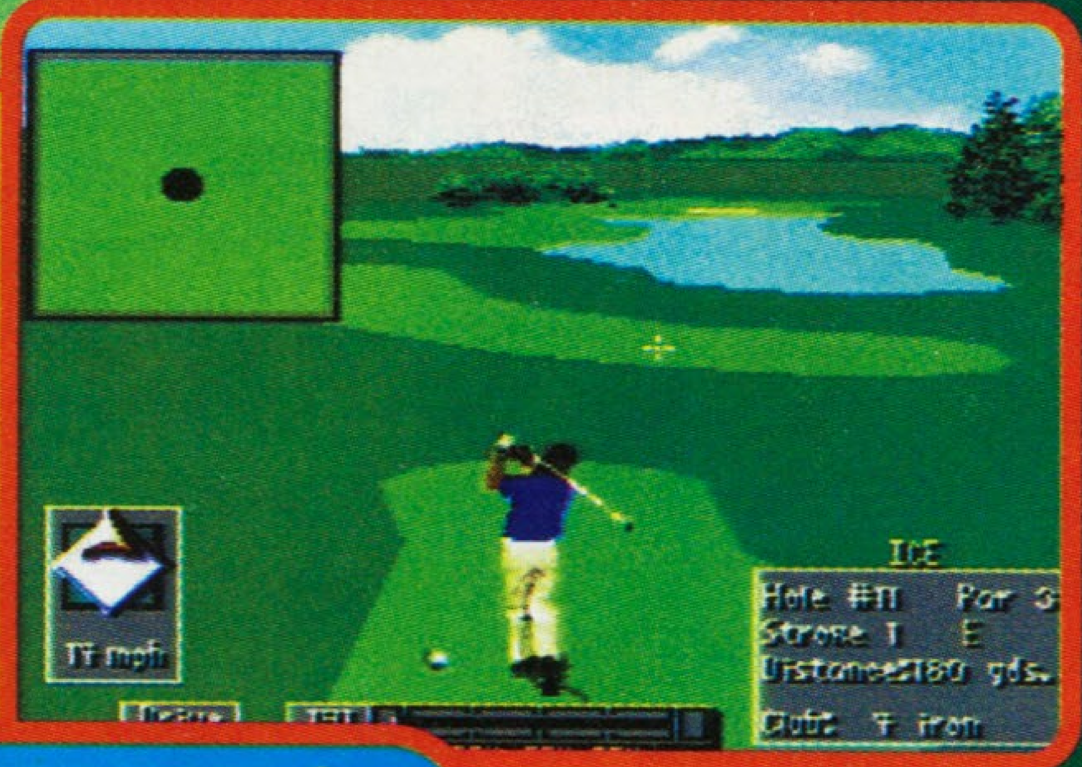


Tournament:

Aquí competirán de 1 a 4 jugadores por el gran premio en efectivo.

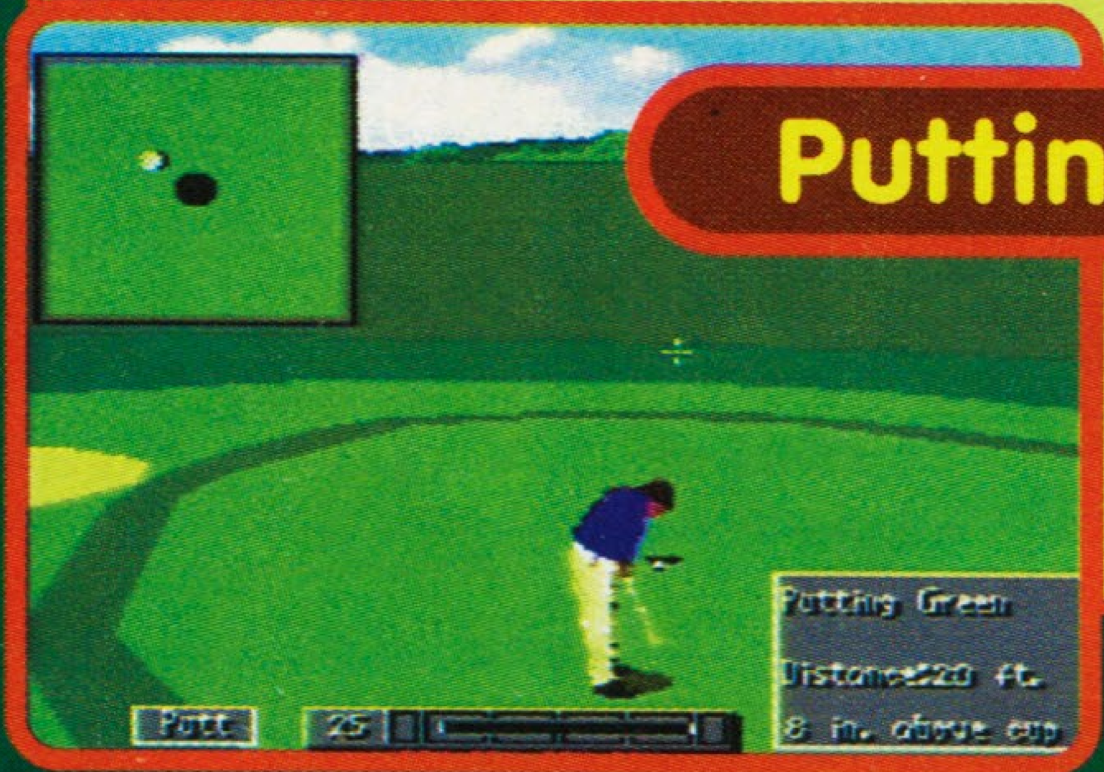
Practice Round:

Como su nombre indica es para practicar cualquier tipo de golpe en cualquier campo, podrán jugar de 1 a 4 jugadores.

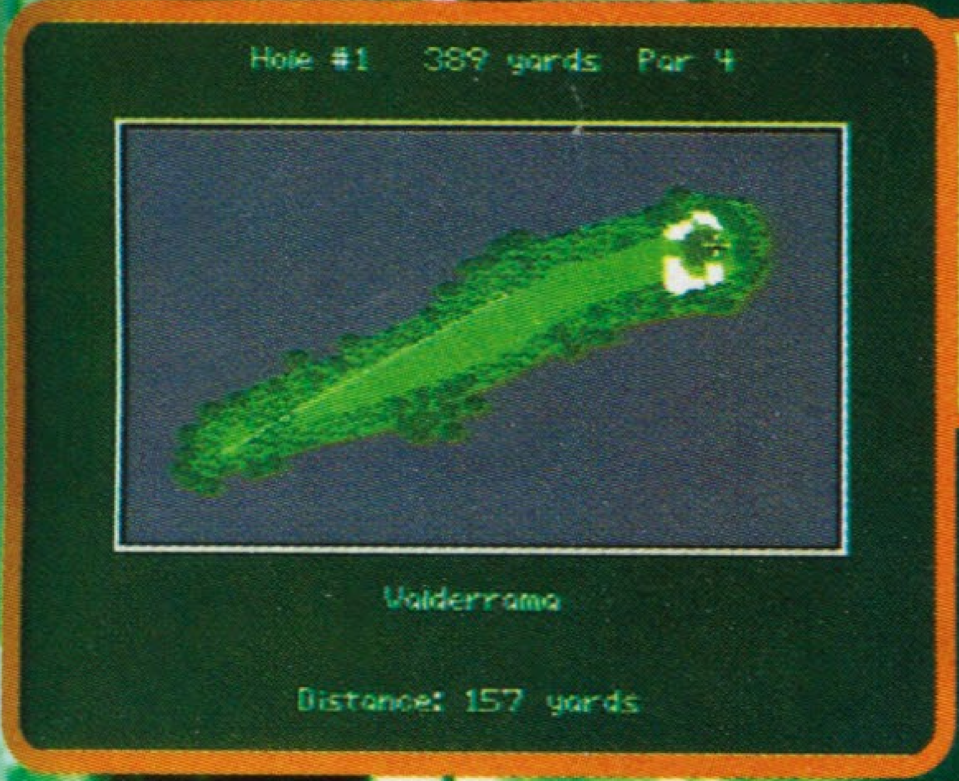


Putting Green:

Este modo de juego es para ver qué tal andas con el Putt arriba del Green, es para un solo jugador.

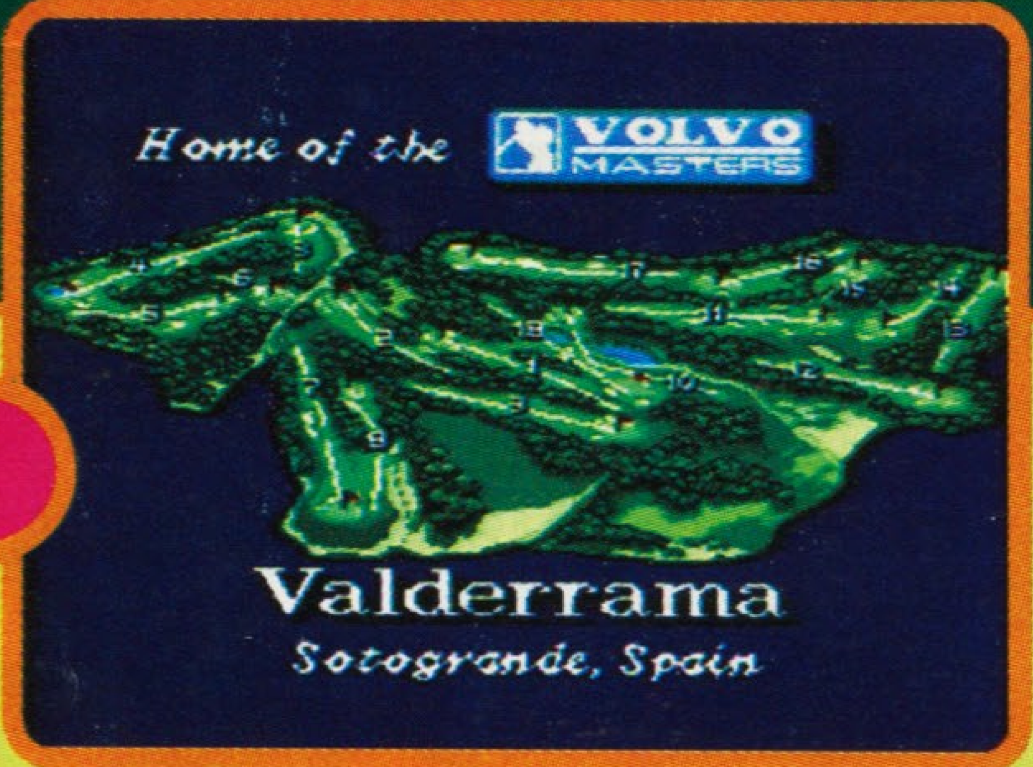


PGAET tiene diferentes tipos de campo (recordando que son a nivel Europeo). Dentro de estos encontrarás diferentes circunstancias de las que te verás afectado dentro de cada partido, los campos son:



Valderrama:

Este campo es el básico, no hay mucho viento y los Fairways están bastante amplios.





Le Golf National:

Aquí empiezan los problemas, Le Golf es un campo complicado porque tiene bastantes áreas de agua y mucho viento.





Crans-sur-Sierre:

Por lo que te debes preocupar en este campo es por el viento, 20 MPH es lo normal.





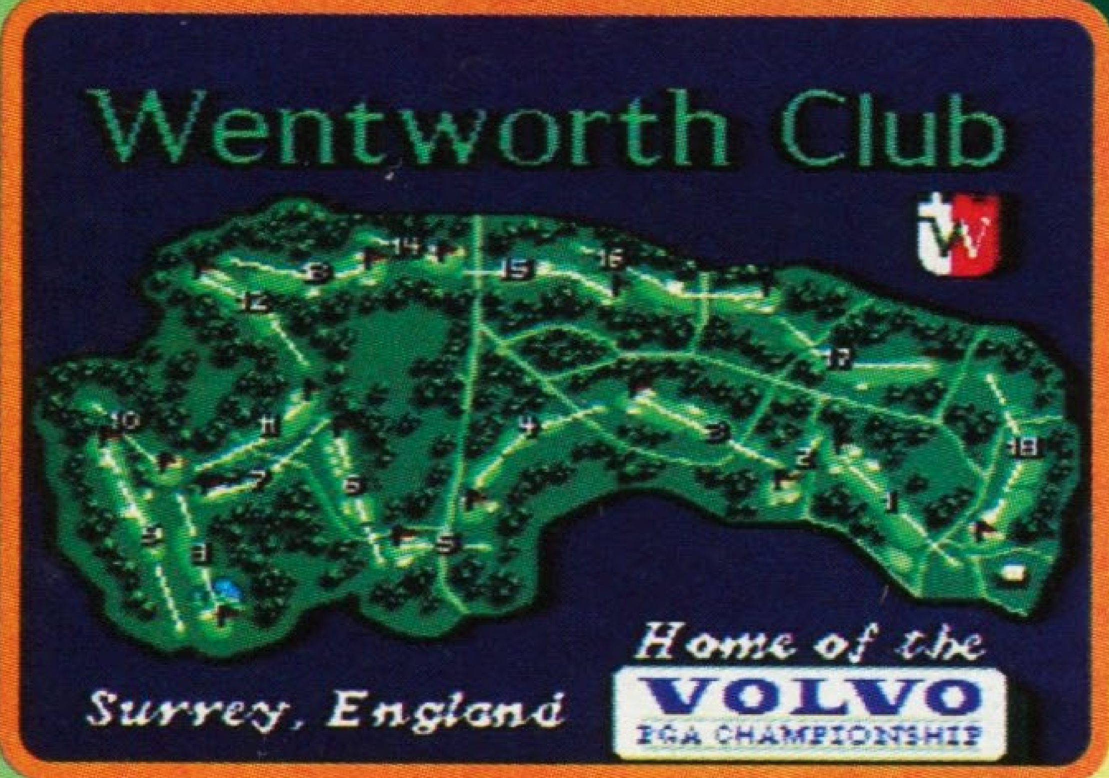
Forest of Arden:

Lo más comprometedor en este campo son la gran cantidad de árboles que vas a encontrar y que serán un obstáculo para tus tiros.





Wentworth:

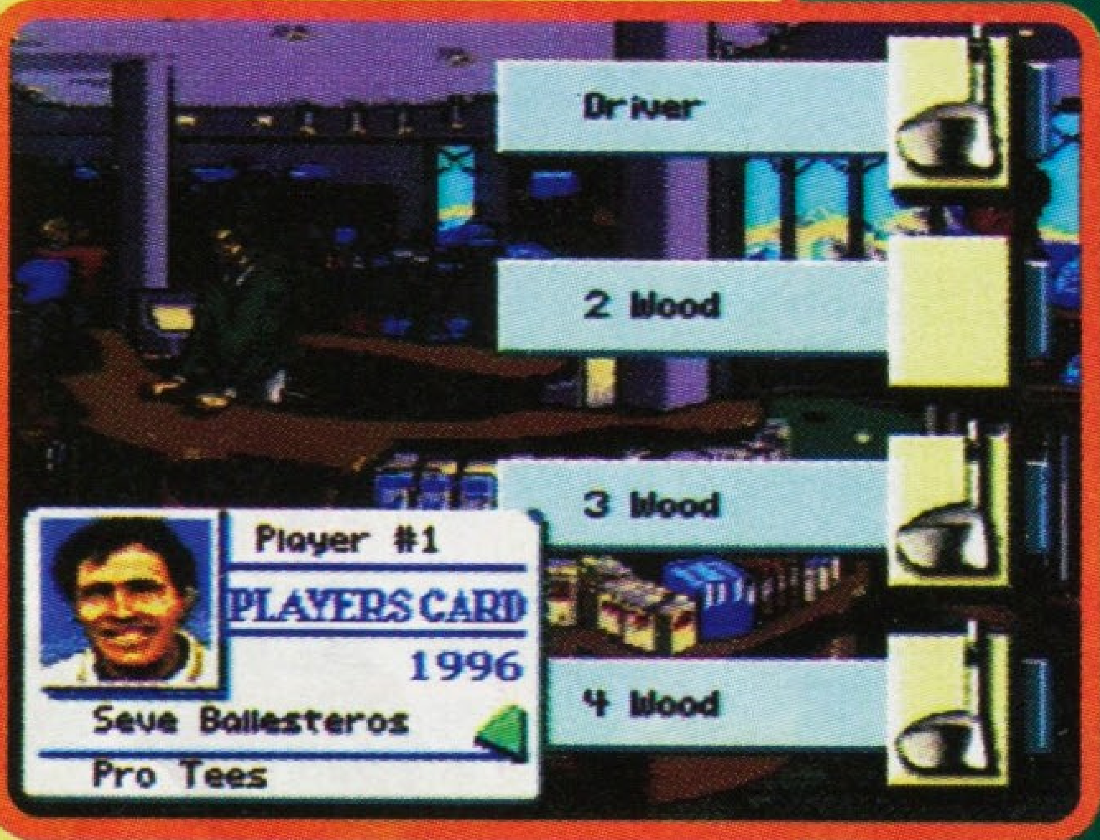


En este paradisiaco campo encontrarás todas las desventajas antes mencionadas como el viento, los árboles, el agua y uno que otro buen jugador de golf que te quiere ver la cara de Tigger Woods.



Y para poder entrar a estos grandes campos de golf necesitas un personaje a elegir, en total son diez jugadores profesionales en el asunto: José María Olazabal, Colin Montgomerie, Constantino Rocca, Severiano Ballesteros, Ian Wossnam y 4 archivos para crear tus propios personajes.

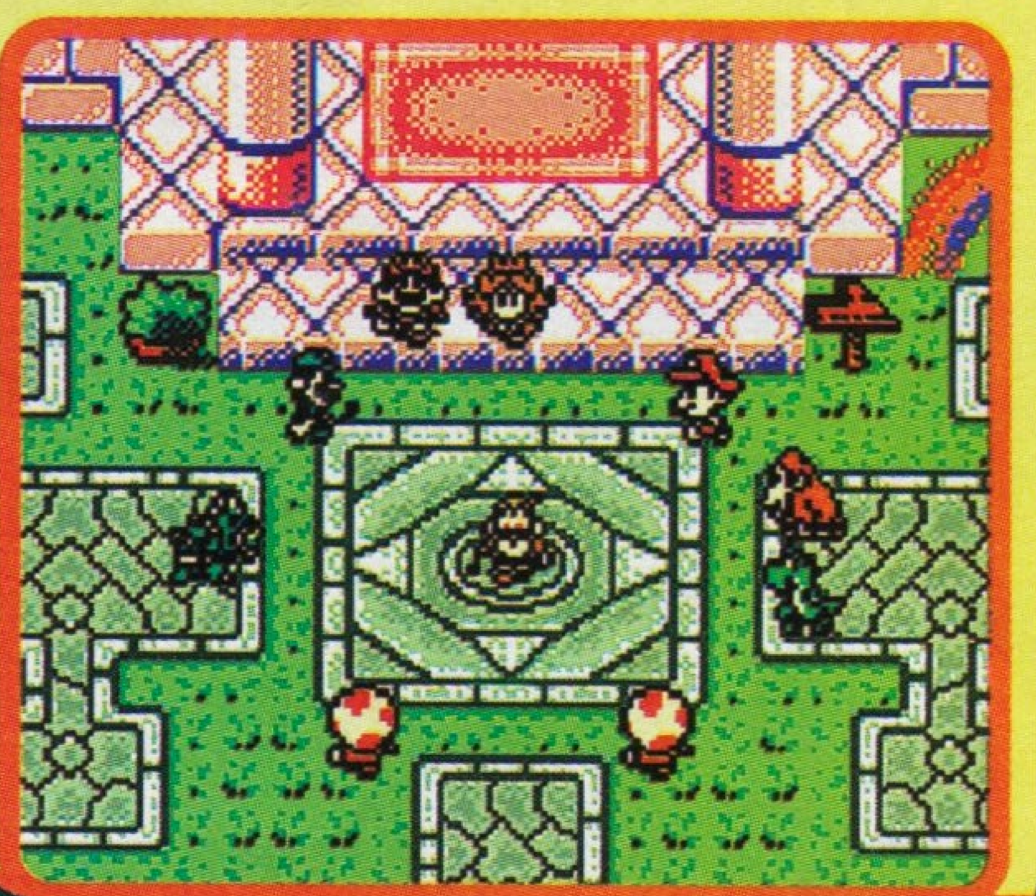








El modo de juego es muy parecido a los juegos de Golf que han salido últimamente. La comparación no se hace esperar, por ejemplo, con Mecharobot Golf para SNES o Waialae Contry Club para Nintendo 64, así como Mario Golf para N64 y GBC.







Cada uno de estos juegos han tenido su tiempo y espacio dentro del mundo de los videojuegos. Waialae es un juego muy "realista" y





tiene la máxima cantidad de un solo campo (o sea 18 hoyos). Mario Golf tiene la nada despreciable cantidad de seis campos (108 hoyos) y es el título que ha venido a revolucionar la industria de los videojuegos, ya que es el primero que salió en América y que utiliza el Transfer Pak, además de ser un juego excepcional.


BLOCKBUSTER VIDEO
ESTRENOS DE MARZO
ZONA de JUEGOS
En la renta de Donkey Kong
llévate GRATIS la renta
del Expansion Pack
DONKEY KONG 64
NINTENDO64
DONKEY KONG
DISNEY PIXAR TOY STORY 2
Buzz Lightyear to the Rescue!
ACTIVISION
ARMORINES PROJECT S.W.A.R.M.
Acclaim
TOY STORY 2
ARMORINES™
PROYECT S.W.A.R.M.
Blockbuster te descuenta $15 en la renta de un videojuego
No aplica con otras promociones.
Válido en tiendas participantes.
Válido hasta el 15 de abril del 2000.
Válido uno por membresía.
5310X61500

a fondo
UNO





El famoso juego de mesa UNO ha llegado al Game Boy Color con una adaptación muy real al original. Este juego al igual que el original es muy sencillo de entender y eso hace que tenga muchos seguidores a nivel mundial.



Para todas las personas que no conocen o no recuerdan de qué trata, les vamos a dar una breve explicación de las reglas:





El objetivo principal es quedarte sin cartas, pero habrá algunas cartas (que se llaman castigos), que pueden influir en el desarrollo del juego. Estas cartas harán que regrese la "mano" tomes 2 ó 4 cartas, "saltes" al siguiente jugador y una que otra que pueda cambiar los colores.



Al principio te darán siete cartas, pero conforme se va desarrollando el juego tendrás que poner una carta en el centro de la mesa, esto es, si hay un cuatro amarillo y en tu "mano" tienes un número amarillo debes tirar ese, pero si no tienes amarillos y tienes un cuatro verde puedes tirarlo, el chiste de todo esto es que tires todas, pero en dado caso que no tengas ni color ni número, debes "robar" una carta de la pila del centro.

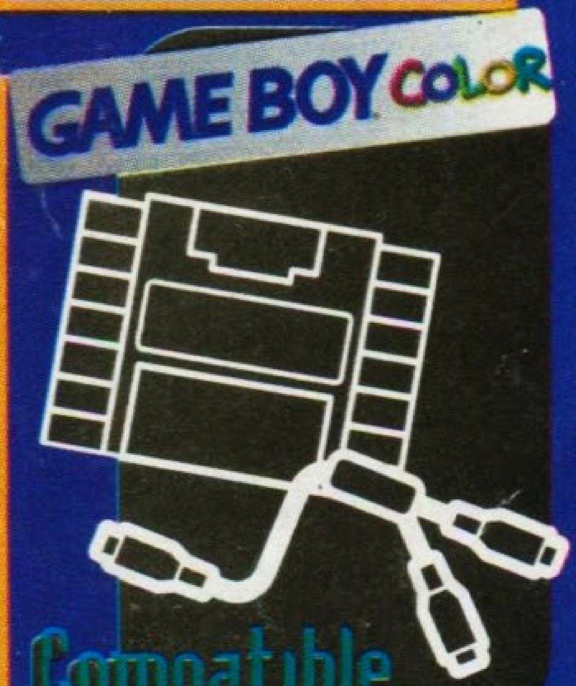






Mattel Media
Compañía

2 simultáneos
No. de Jugadores



Compatible



Clasificación

Desarrollado por
Hotgen Studios

8 megabit
Memoria

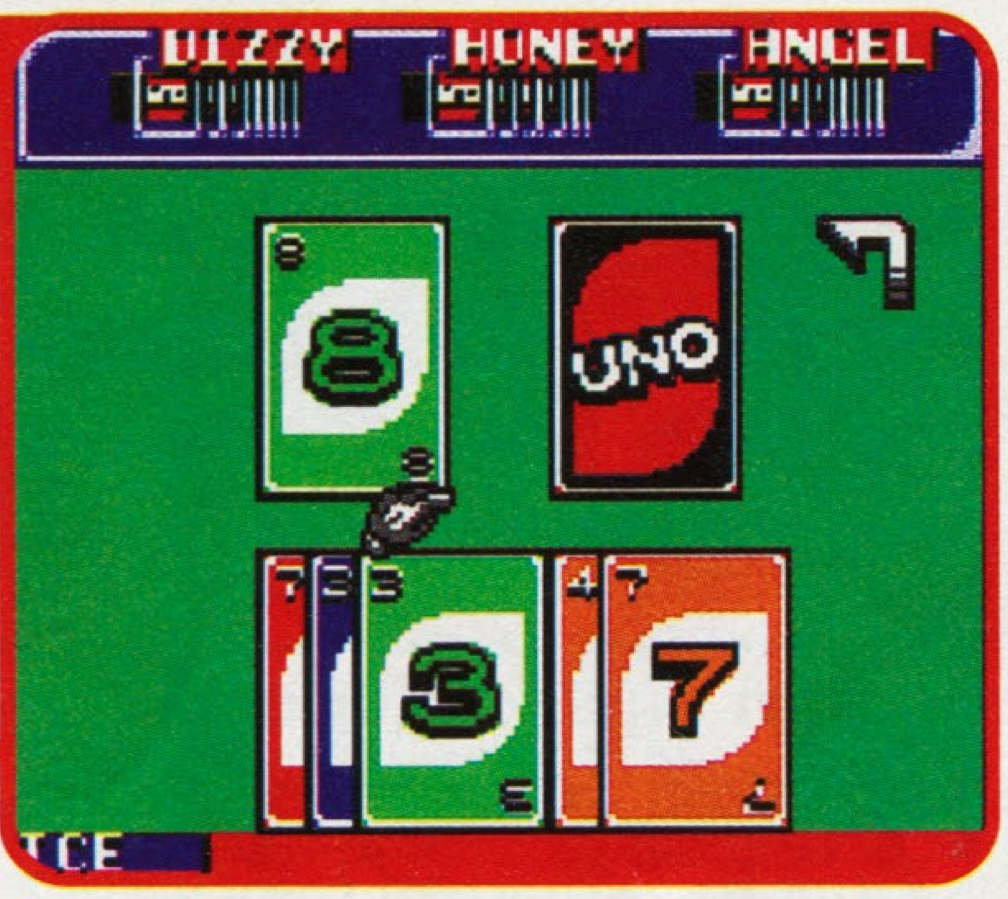
Cartas
Categoría

Enero 2000
Fecha de Salida

Como todo buen videojuego, éste no se queda atrás, al igual que el juego original este cartucho cuenta con todas las cartas del juego de UNO, como son:

Cartas Normales

Estas cartas son con las que juegas, los números son del 0 al 9, los colores son verde, amarillo, rojo y azul.





Draw Two

El siguiente jugador debe tomar dos cartas de la pila del centro.

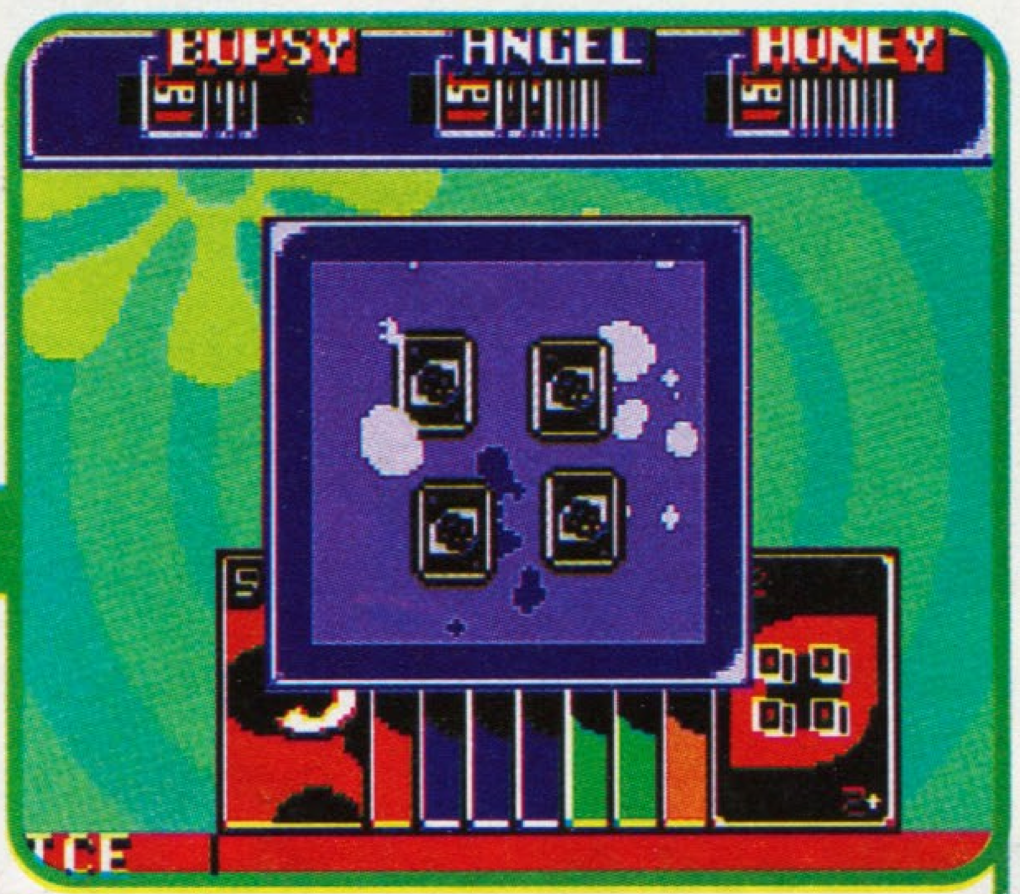


All Draw Two

Todos los jugadores toman dos cartas del montón que está en el centro.

Wild Card

Esta carta hará que el jugador que la tiró cambie al color que desee, puede ser verde, amarillo, azul o rojo.





Wild Card Four

Esta es la mejor carta, ya que al igual que con la anterior podrás cambiar el color de la jugada y el siguiente jugador tendrá que tomar cuatro cartas de castigo. Muy buena carta para el final del juego.



Skip

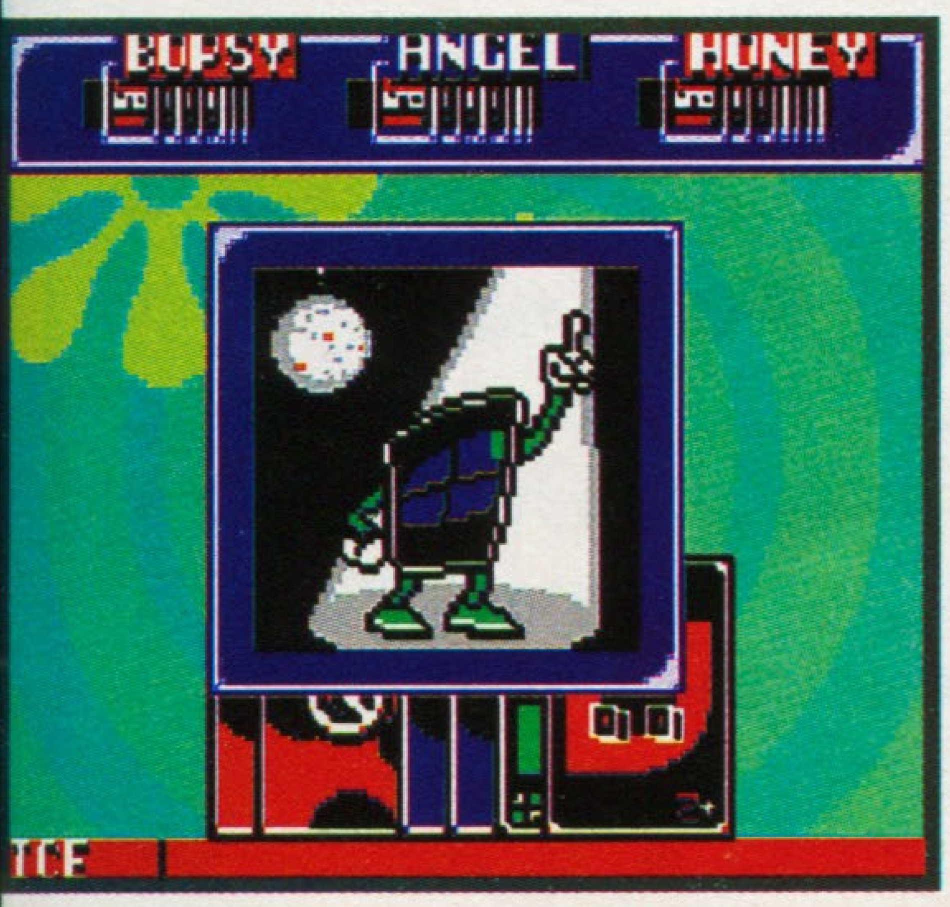
El siguiente jugador no tira y se "salta" el turno hasta el siguiente jugador

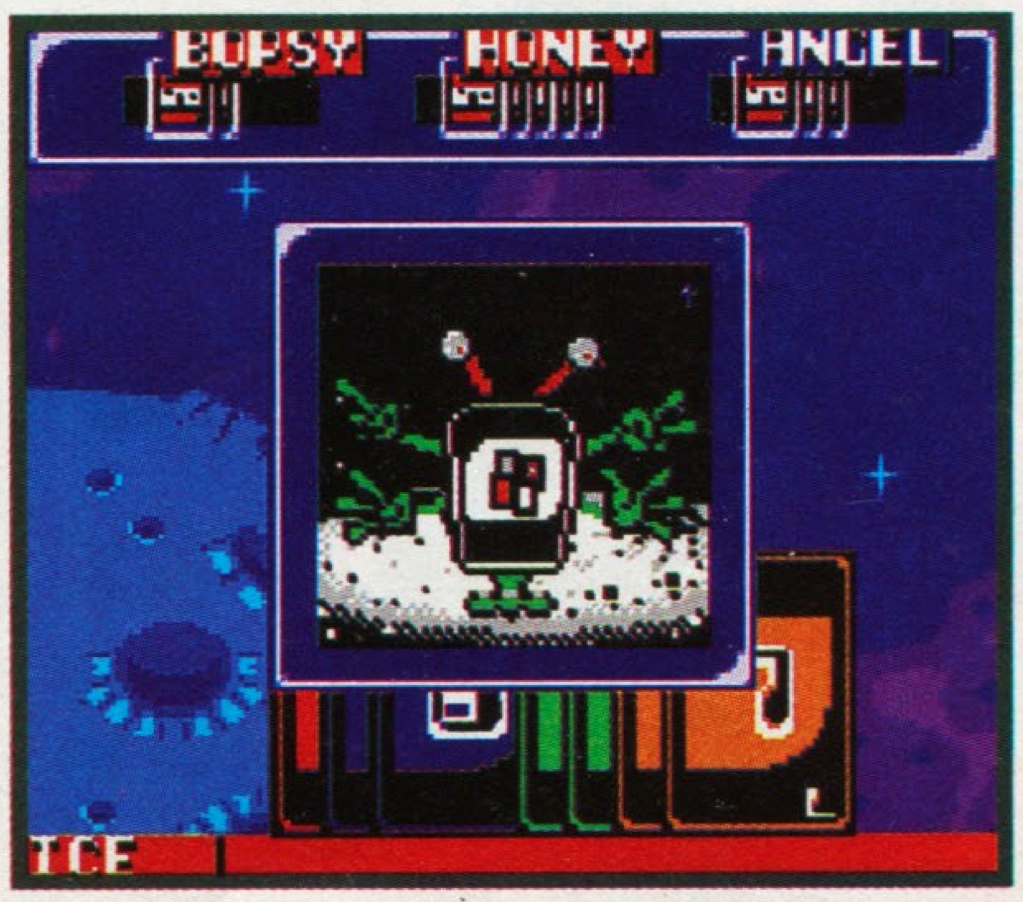
Reverse

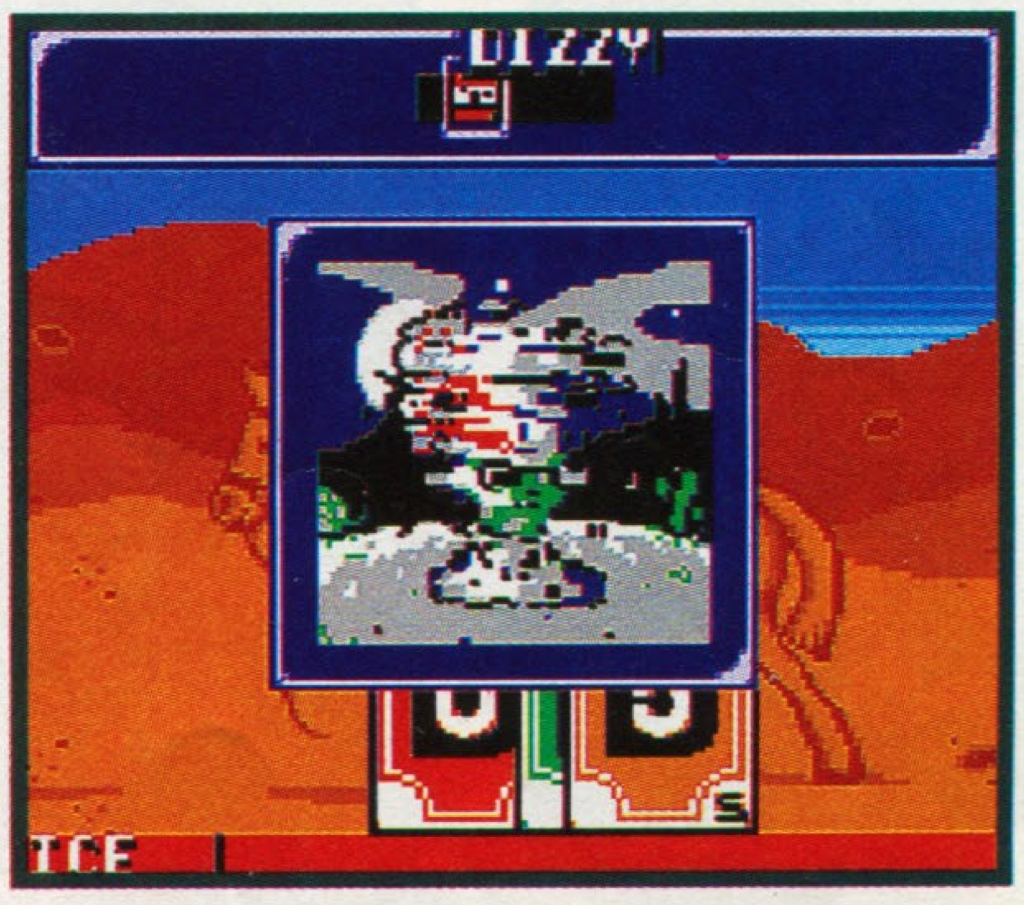
Esta carta indica el cambio de dirección de la jugada, si el turno iba hacia la derecha, ahora será a la izquierda.



Algo que hay que resaltar de este juego es que cada vez que haces una buena jugada (ya sea mandar una Wild Card o Wild Draw Four) aparecerán en el centro de la pantalla unas animaciones de una carta con patas, esto se ve bastante llamativo, pero después de un rato de juego te llega a cansar y empiezas a odiar ese tipo de cosas.













El juego cuenta con cinco niveles de dificultad, lógicamente entre más difícil esté, más pesados se pondrán los oponentes y pensarán más las jugadas que tengan en mente. El juego en sí, es ver quién puede hacer la mayor cantidad de puntos y lo puedes jugar a 100, 300, 500, 700, 1000 ó 2000 puntos, te recomendamos que lo juegues a pocos puntos, ya que es algo tardado hacer por lo menos 200 puntos (una media hora por lo menos).



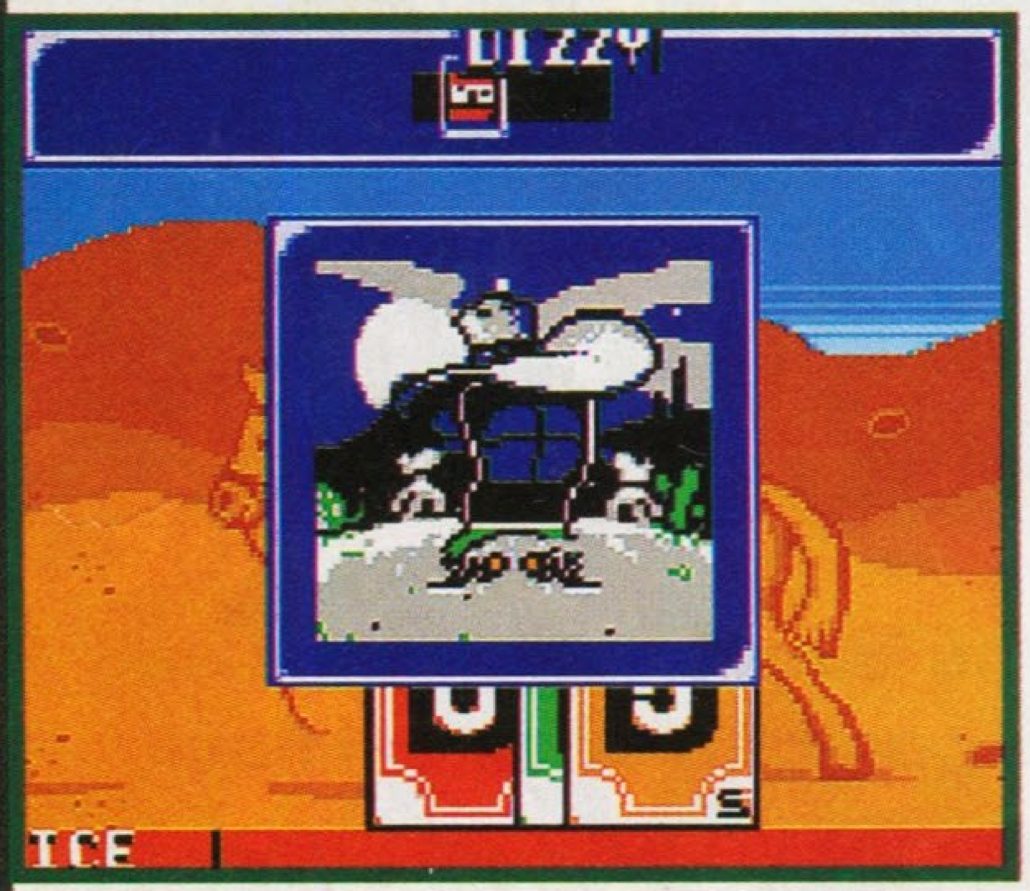


Algo que debes tener en mente es que cuando estés a punto de soltar la penúltima carta, debes gritar ¡¡¡UNO!!! (bueno... así se hace en el juego real), pero aquí también se hace. Antes de tirar presiona el botón Select y en la parte de inferior derecha aparecerá un menú, ahí estará la opción Call UNO, así, cuando tires la carta aparecerá un mensaje arriba del monte que dice UNO. Si no haces este procedimiento te castigarán con dos cartas.





Además podrás jugar en distintos escenarios: Space, Groovy, Wild West y Normal. Dependiendo en qué lugar te encuentres serán las animaciones de las cartitas con patas, los gráficos del fondo y la música.




Mattel nos trae este juego que para muchos puede ser aburrido, pero que tiene ese no sé qué, que no podrás dejar de jugarlo.







La opción de jugar contra un cuate es muy buena, sobre todo cuando son cuatro jugadores (2 CPU 2 Humanos). Las animaciones son buenas hasta cierto punto, la música no va más allá de lo normal. Si eres un gran fan de los juegos de mesa, éste título será de tu completo agrado.


Club Nintendo
Aniversario
SUPER FX
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
Stunt Race FX
MORTAL KOMBAT II
MORTAL KOMBAT 3
#50
HYBRID HEAVEN
StarCraft 64
DONKEY KONG 64



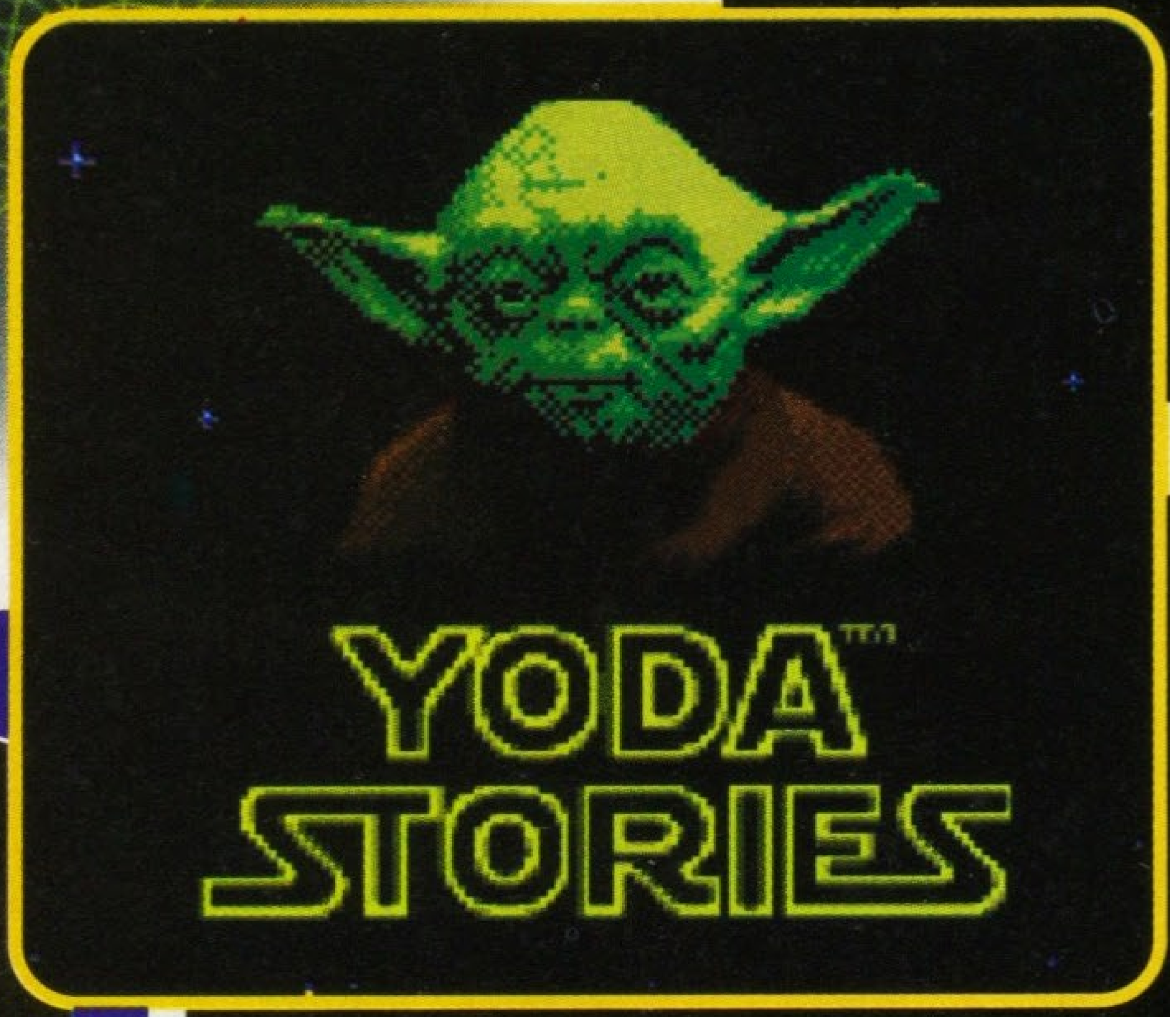
THE KING OF FIGHTERS
DRAGON BALL Z
ZELDA
Revista Club Nintendo
Esperanza 957 interior 402
Col. Narvarte C.P. 03020
CLUB Nintendo
Esperanza # 957
Col. Narvarte
México, D.F.
Mature
Vice
MORRIGAN
SAILOR MOON
Athena


MARIO PARTY
2
MARIO PARTY
MARIO PARTY 2
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx

previo

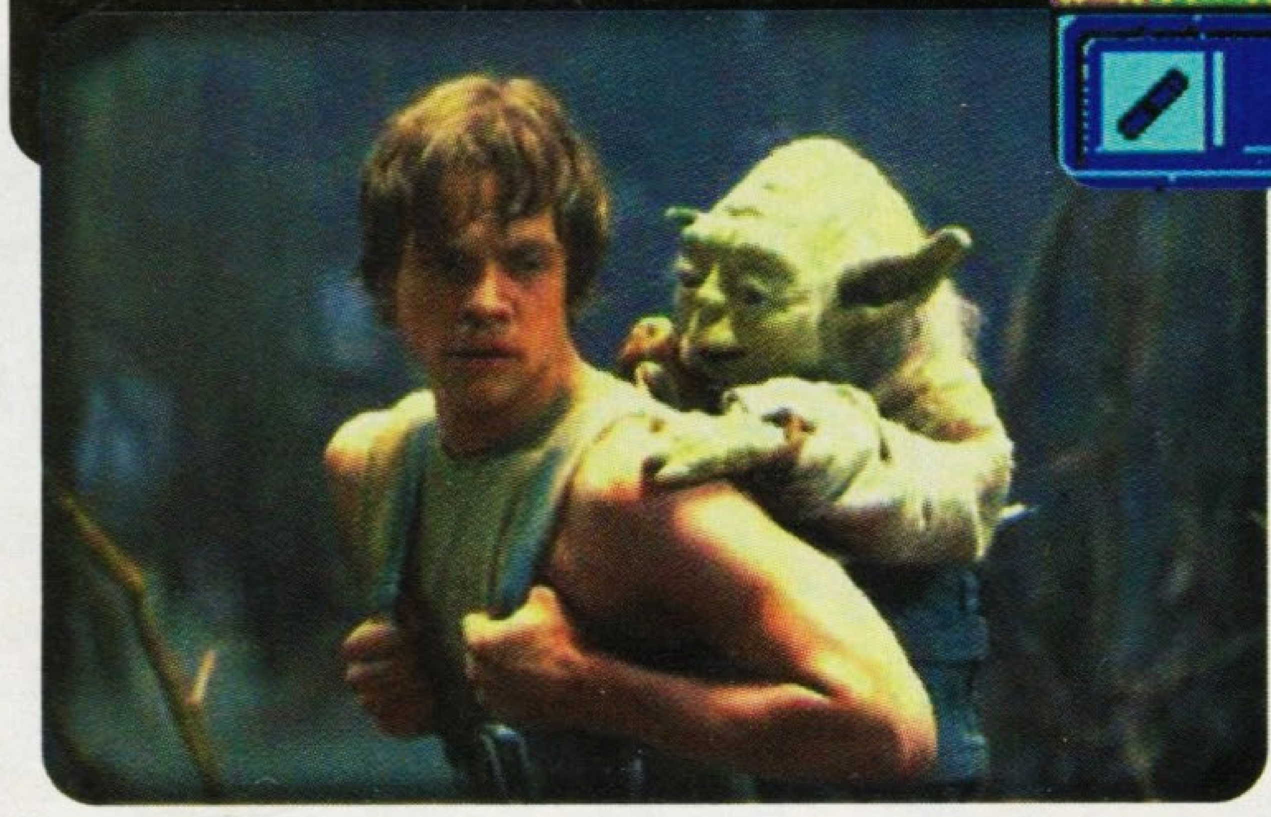
La exitosa serie Star Wars llega al Game Boy Color con este nuevo título llamado Yoda Stories (Las historias de Yoda). Este juego no está basado en las aventuras y romances de Yoda cuando era joven; la historia se sitúa en medio del entrenamiento de Luke en el sistema Dagoba con Yoda (durante el Imperio Contra-ataca en las películas).





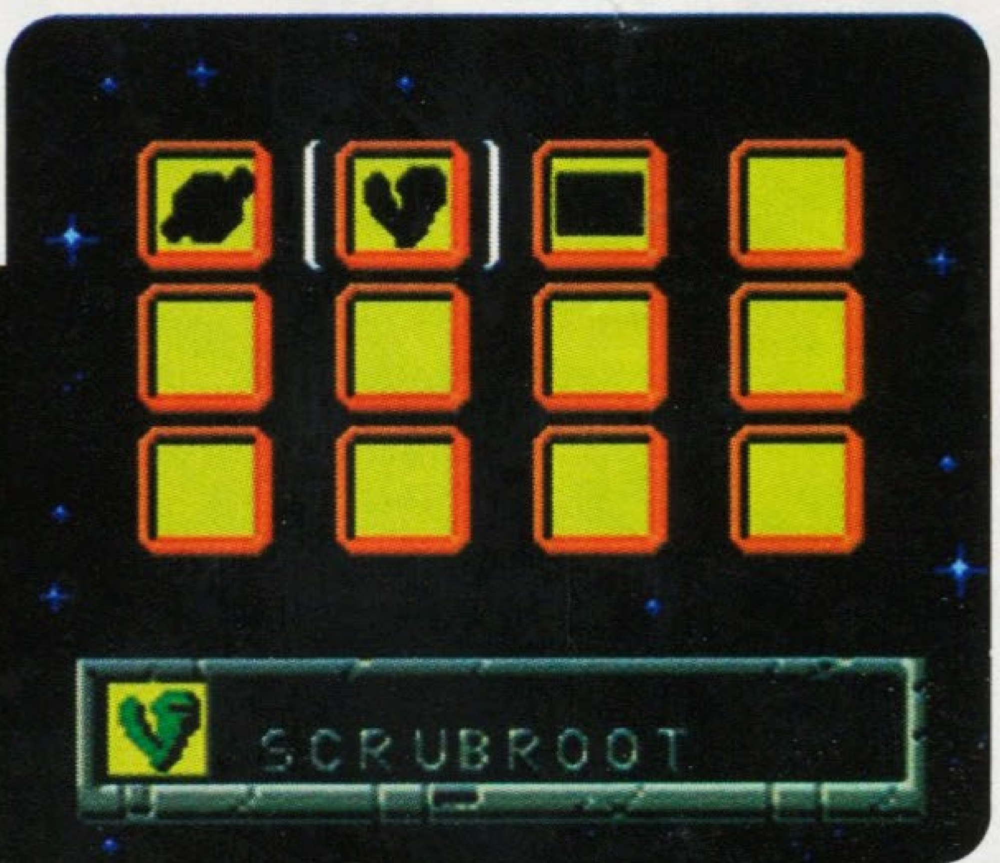


La cosa es que Yoda siente por medio de la fuerza, los problemas que aquejan a los amigos de Luke y para que vaya practicando lo que ha aprendido, lo manda a resolver diferentes misiones.



La manera de jugar nos recuerda un poco a los clásicos Zelda con vista "por arriba", pero obviamente tiene muchos detalles muy padres como el uso de la fuerza para mover objetos y así poder encontrar ítems.





Cuentas con un inventario para checar y usar los ítems que vayas consiguiendo durante tu aventura, también puedes encontrar armamento y vehículos que deberás usar en las escenas.





THQ
Compañía

GAME BOY COLOR
Compatible

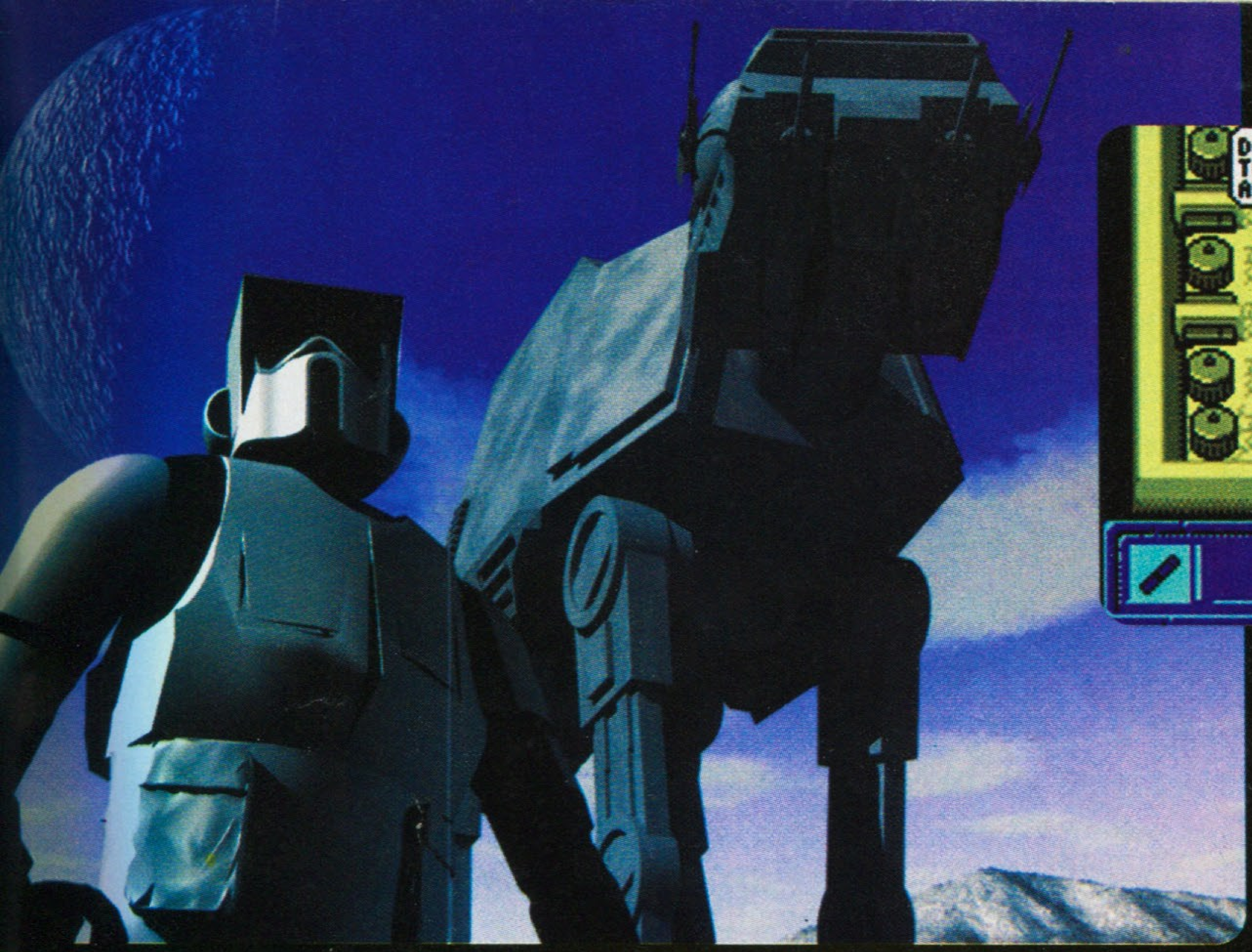
EVERYONE
Clasificación

Desarrollado por
TORUS GAMES

8 megabit
Memoria

Aventuras
Categoría

Fín 1999
Fecha de Salida





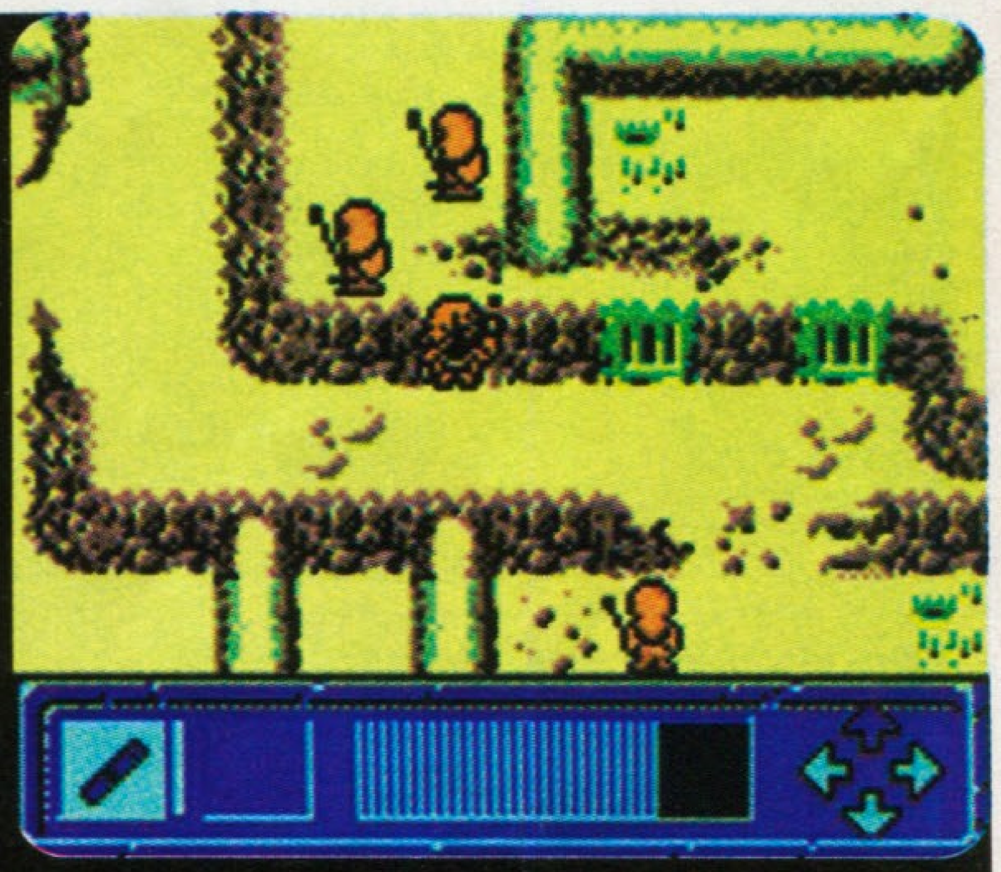
Como en todo juego de aventuras, debes hablar con toda la gente para obtener información, hacer intercambios y muchas cosas más, ¡aunque no todos los personajes te recibirán cálidamente!





Tu fiel compañero R.2.D.2 siempre compartirá tus aventuras.





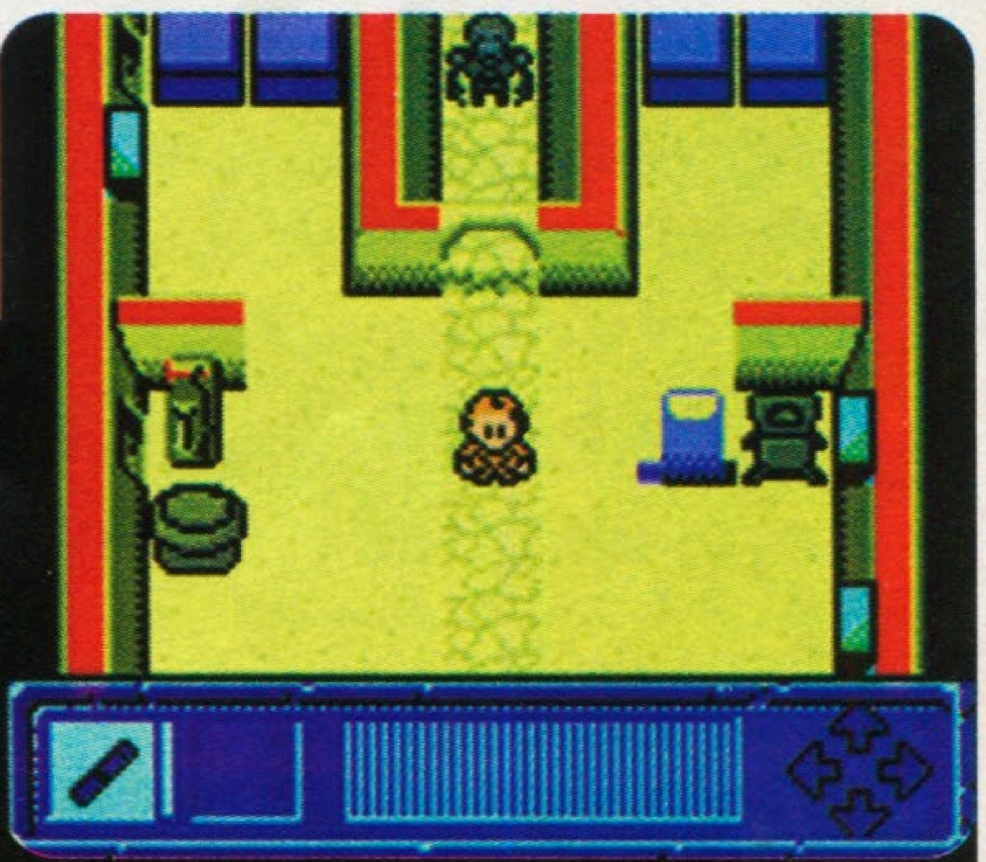
Deberás tener siempre a la mano tu arsenal para enfrentar a los Storm Troopers y demás personajes imperiales. Los Tusken Raiders también aparecen aquí con toda su agresividad natural.

A lo largo de 10 niveles de intensa búsqueda, deberás seguir los consejos del maestro Jedi Yoda, para poder sobrevivir y completar tu entrenamiento, además de las misiones.



Para seguir con tu aventura cuando tú quieras (o necesites), podrás hacerlo con la opción de password.





Aunque creemos que es sólo una historia un poco forzada para lanzar un título nuevo acoplado a esa historia, es un buen título que merece una buena revisada más adelante. La música es buena y los escenarios están muy bien realizados, aunque a veces te pierdes un poco. Estamos seguros que los fans no lo dejarán pasar. Lo bueno es que puede ser jugado en el Game Boy monocromático, así que todos podremos disfrutar de este título sin problemas.

SOS
Servicio Organizado de Secretos

TOP GEAR RALLY

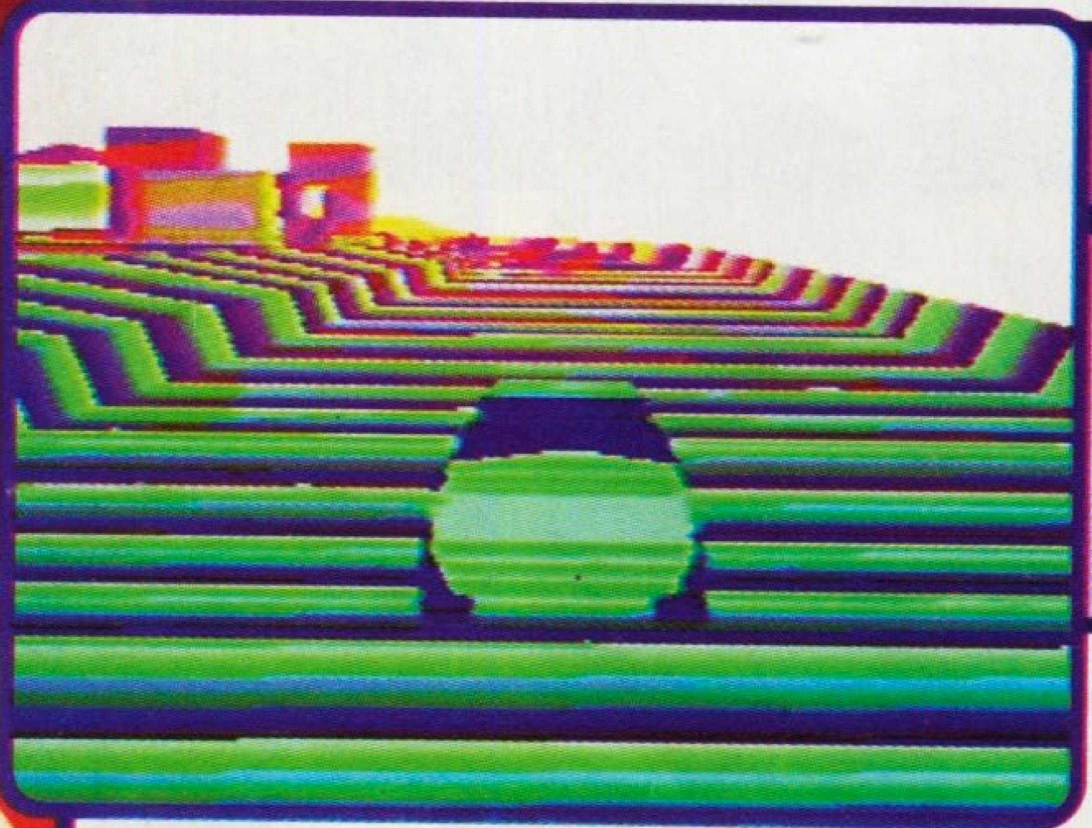
TEXTURAS FEAS



Para que las texturas del juego se vean de menor calidad que las normales, introduce este código mientras estás compitiendo en una carrera. Si deseas regresar todo a la normalidad, introduce nuevamente el código.

B, ←, →, ↑, ←, Z, →

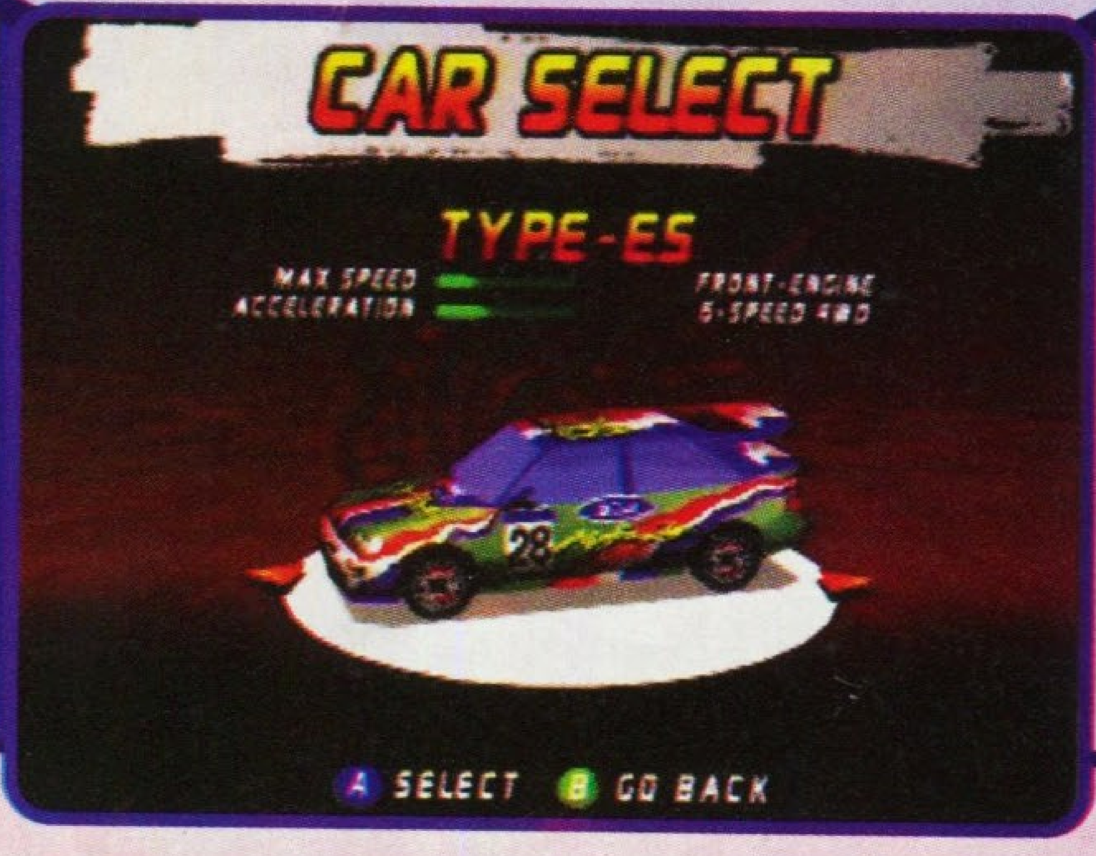
MODO ARCOIRIS



Con este código el juego tendrá líneas de colores muy brillantes. Introdúcelo mientras estés compitiendo en una carrera.Para quitar este modo, introduce nuevamente el código.

C▼, Z, B, ↑, ↑, →

CAMBIO DE COLOR



Si quieres cambiar el color de tu automóvil, en la pantalla de "Decal" presiona los botones

L, R, C◀, C▶

Ahora cambia la tonalidad de color con el Control Pad hacia arriba y abajo.

CHECA LA FECHA DEL JUEGO

Para ver el tiempo que tardaste en acabar tu cartucho y la fecha exacta, presiona en la pantalla del título los cuatro botones de la unidad C.

C▲, C◀, C▶, C▼



TODOS LOS COCHES REGULARES



Con este código puedes seleccionar a todos los autos normales. Una vez que empieces una carrera presiona en el Control Pad:

A, ←, ←, C▼, A, →, Z



HELMET CAR

Para jugar con el coche secreto "Helmet Car" presiona durante la carrera en el Control Pad:

▲, ▲, Z, B, A, ◄, ◄

CUPRA CAR



Con este otro código podrás manejar a el coche oculto "Cupra Car". Presiona en el Control Pad durante una carrera:

▽, ▲, B, ►, A, ▽, A, ►



BECH BALL CAR

Ahora que si prefieres el otro coche oculto "Beach Ball" presiona durante una carrera:

B, B, A, ◄, ◄, ▽, A, ►

TODAS LAS PISTAS NORMALES



Para tener todas las pistas normales en los modos de Arcade, Time Attack y Practice, presiona cuando estés compitiendo en una carrera:

A, ◄, ◄, ►, ▼, Z



CREDITOS ALTERNATIVOS

Para que puedas ver un set de créditos alternativo al normal, elige Options en el menú principal. Ahora presiona izquierda o derecha para tener Load Configuration, ahora presiona en el Control Pad:

▽, ►, ▼, Z

PINTURA DE ESPEJO



Para accesar al modo de pintura de espejo, presiona durante la carrera:

►, ▲, ◄, ▽, ▽, A, ►, Z

Ahora dirígete a la pantalla donde eliges coche y presiona C-Abajo para cambiar tu automóvil.



MILK TRUCK

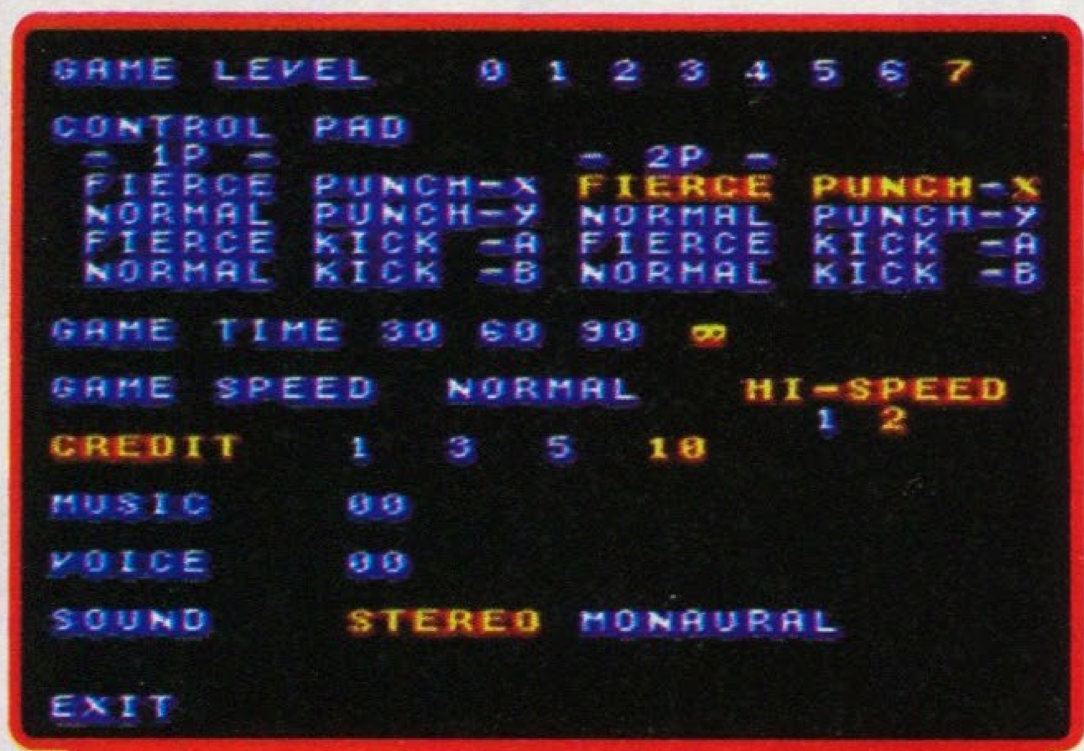
Para obtener este simpático carrito, presiona durante el juego:

▼, A, ►, Z, ►, ▲, ▽



En la pantalla del título introduce éstos códigos que te permitirán jugar con los cheats de este gran juego. Debes usar el control 2 para que puedas introducir los códigos.



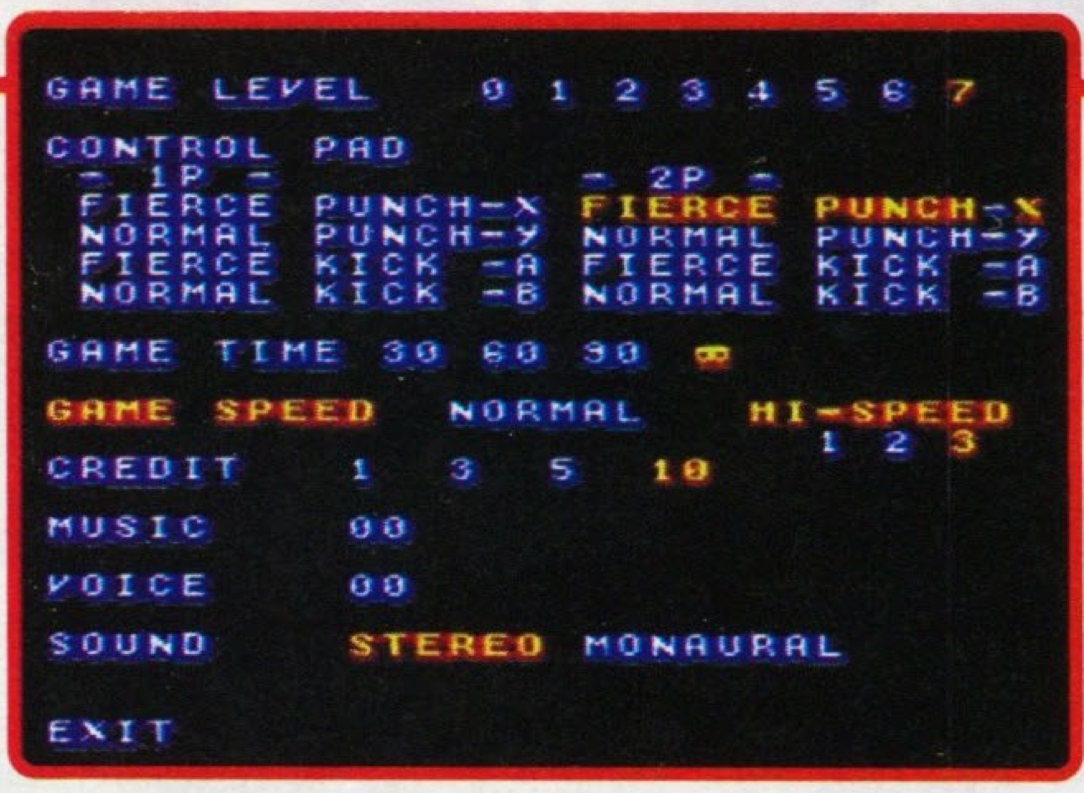


10 VIDAS

Para que tengas 10 créditos en lugar de los 5 que te dan normalmente, presiona en secuencia los siguientes botones (escucharás una explosión si lo hiciste correctamente):

B,B,B,A,A,A,X,X,X,X,X,X,X

HI SPEED 3



Para poder accesar al nivel de velocidad 3 presiona la siguiente secuencia (escucharás la voz de Aska si lo aplicaste correctamente):

▲ ▲ ▼ ▼ ◄ ► ◄ ► B A

ESCENAS DE LOS JEFES

Con este otro cheat podrás elegir los escenarios de Rat King (Studio 6) y de Karai (Metro Train) (escucharás la explosión si entró correctamente):



L R L R L R A

LOS JEFES



Introduce este código para poder seleccionar a los jefes del juego en Vs Mode (escucharás la voz de Aska si entró correctamente):

X ▲ Y ◄ B ▼ A ► X ▲

ULTIMATE ATTACK



Normalmente no puedes usar el Ultimate Attack en Story Mode, pero si introduces esta secuencia podrás hacerlo como en Tournament Mode (se oye la explosión si entró bien):

▲ ◄ ▼ ► X Y B A X Y B A X

Todos estos códigos pueden ser activados si apagas y prendes rápidamente tu SNES con el cartucho dentro, pero extrañamente no sale fácilmente en algunos SNES y en otros sí. Esto lo vimos en la revista Año 3 No. 2 en la página 41. En esa ocasión nos habían mandado el truco pero en nuestro SNES no salía, así que fuimos a casa de nuestro lector Arturo Alejandro Sánchez Rico quien amablemente nos permitió checarlo en el suyo y comprobamos que sí salía. Así que no te preocupes si te cuesta trabajo en tu SNES, pues puedes usar los cheats anteriores.

ARMORINES™

Estos códigos debes introducirlos en la pantalla de Cheats.

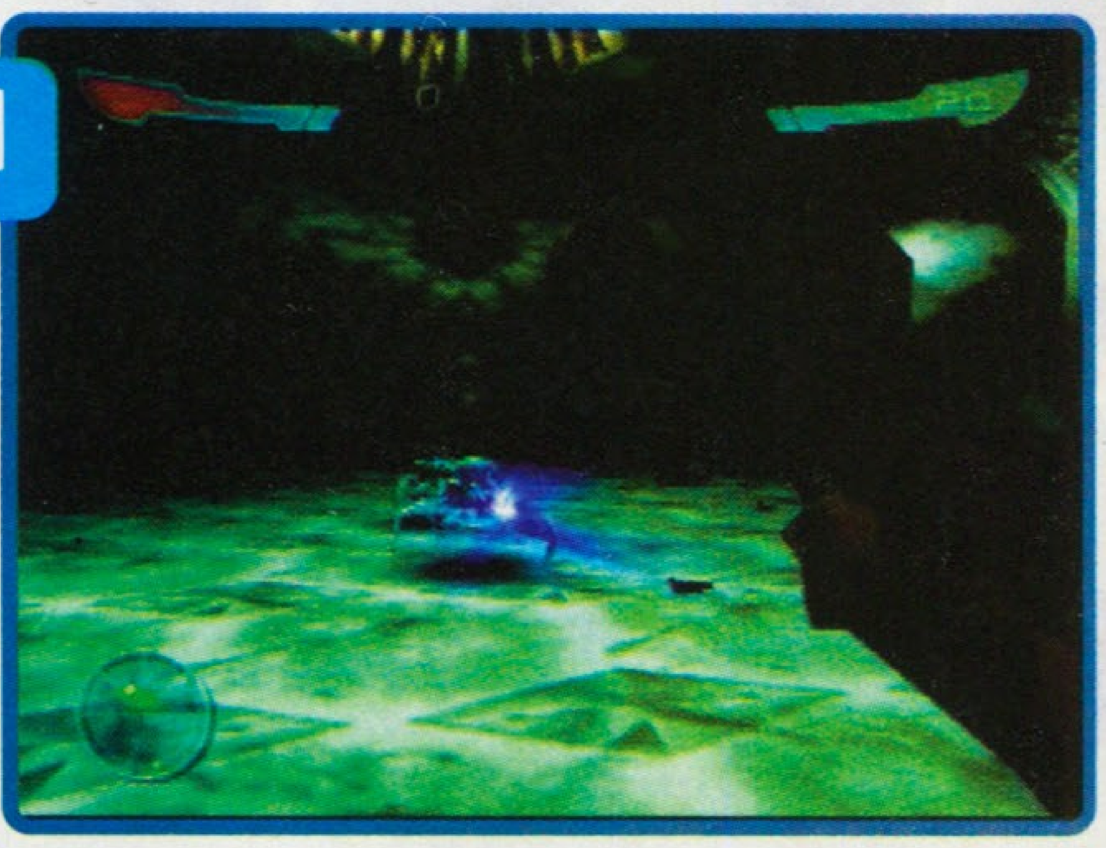
Todos los niveles



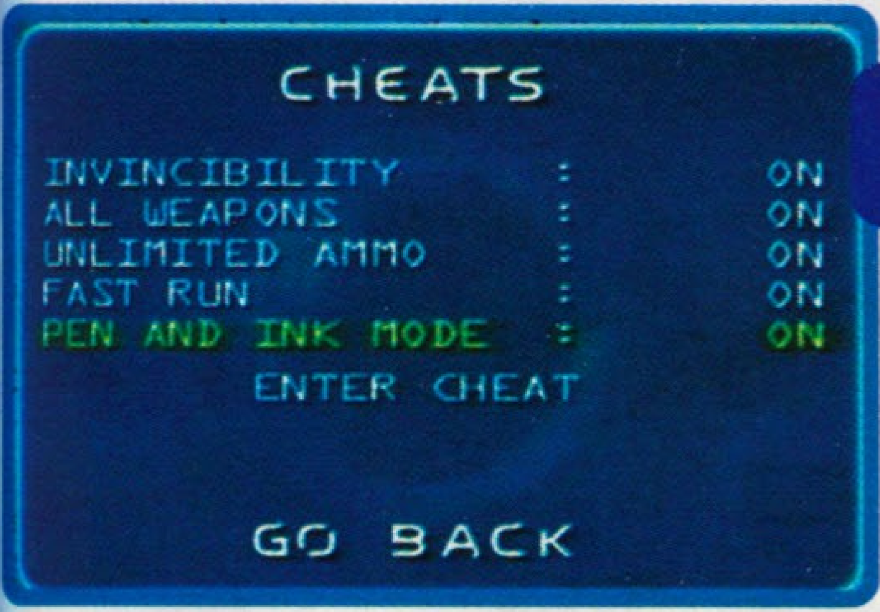
SKIPPY

Todas las armas

LOADED



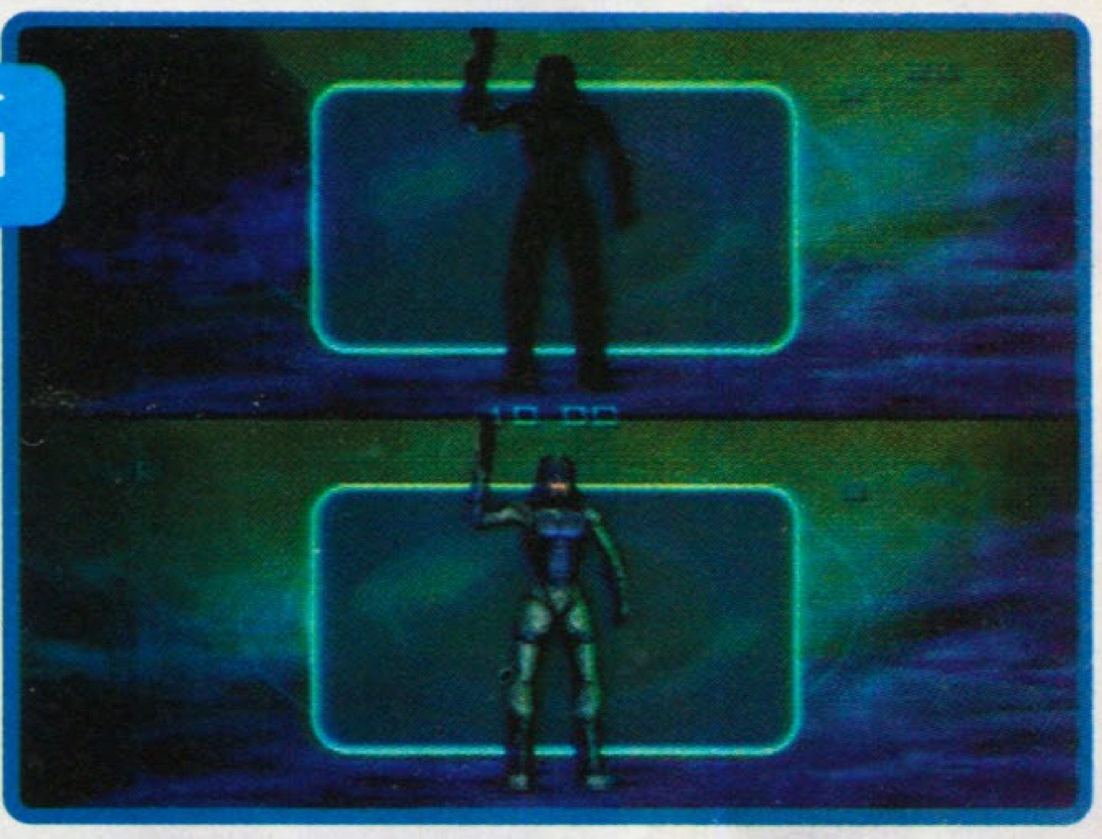
Todos los cheats disponibles



GOLDENPIE

Mujer en Multiplayer

GODDES

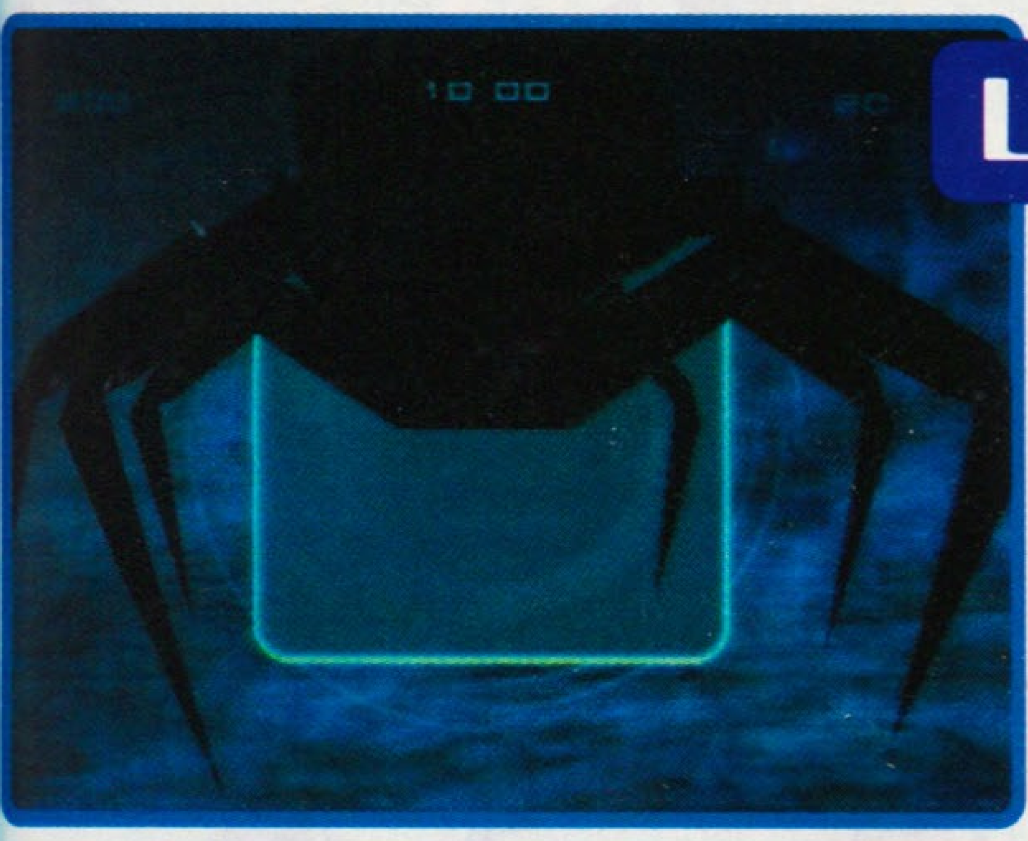


Invencibilidad



GODLY

Insecto Guardián en Race Wars



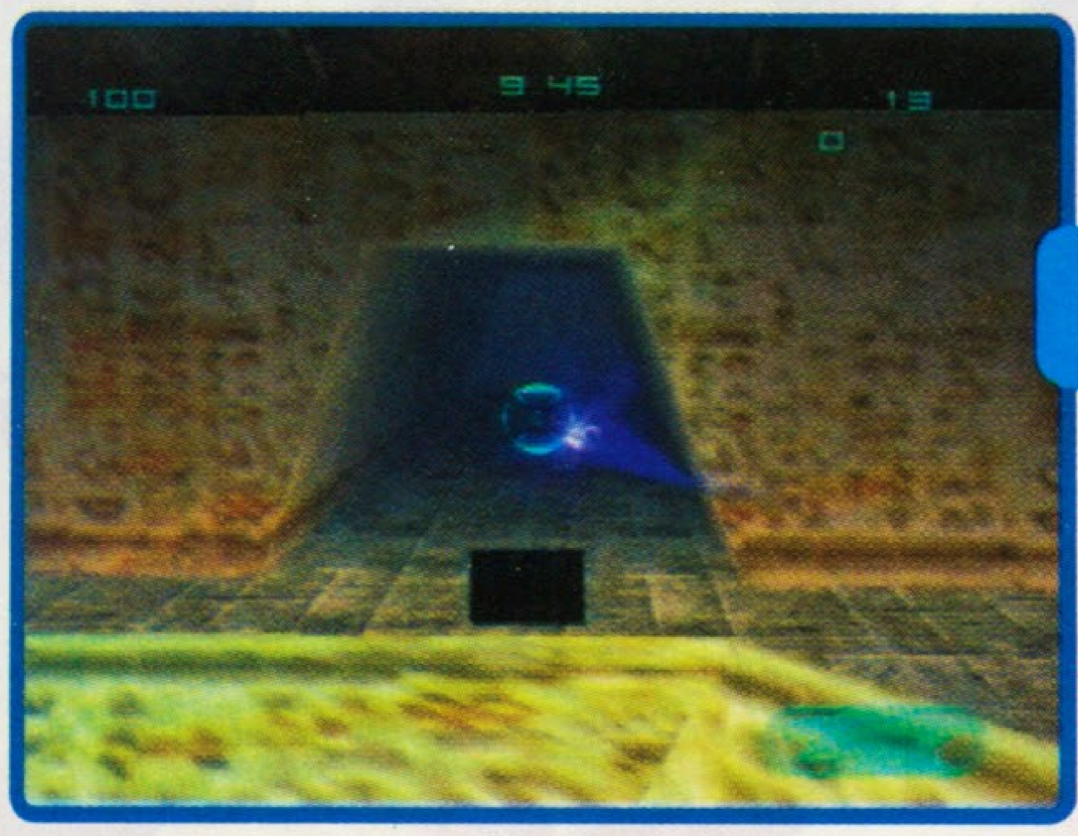
LEGGY

Insecto Obrero en Race Wars



UGLY

Municiones Infinitas



SORTED

SONIC



Para correr más rápido

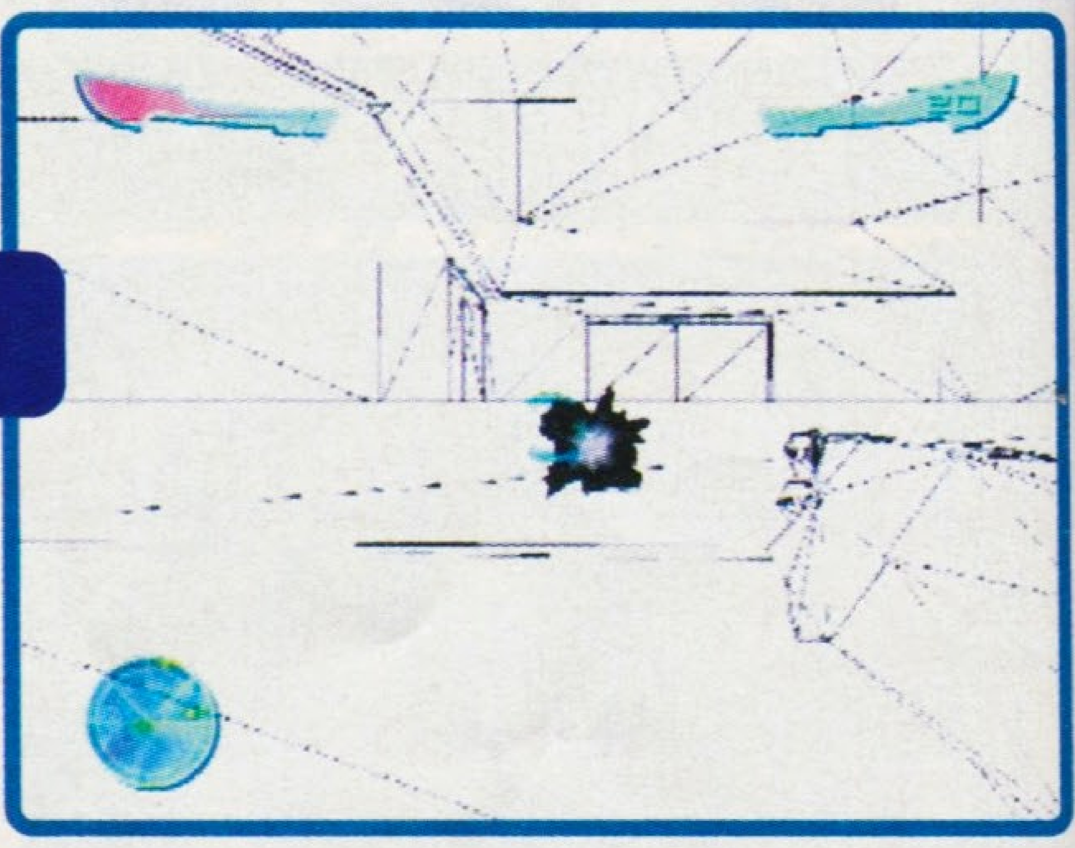
Guardia del Volcán en Race Wars

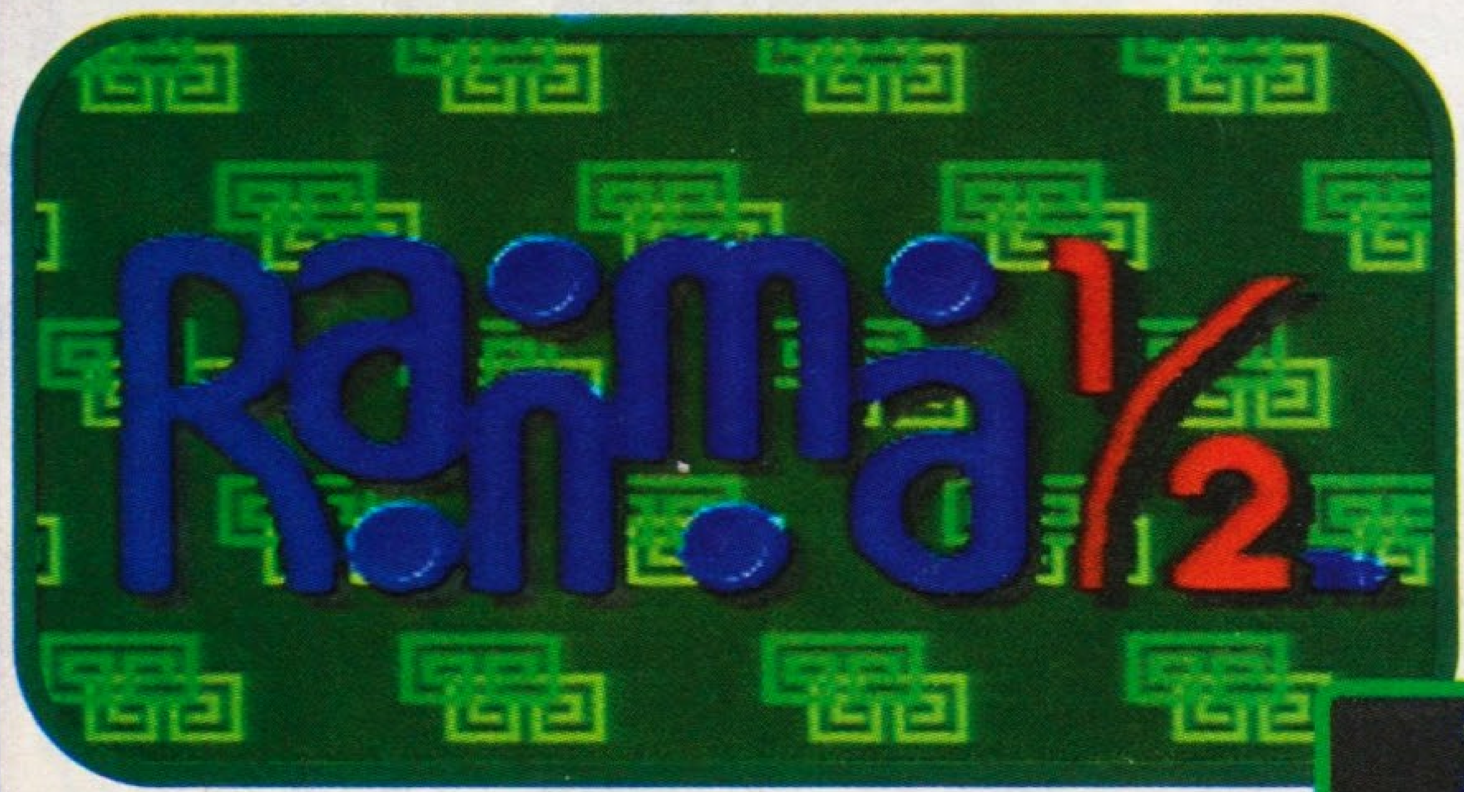


RUBBER

SKETCHY

Modo Wire Frame





Este cheat te permite accesar a la pantalla de debug, donde podrás cambiar muchas cosas del juego como los personajes (puedes cambiar de personaje entre rounds), el escenario, la dificultad (¿raro no?), si quieres que tu personaje o el del CPU o ambos sean controlados por el CPU y factores de los movimientos. Lo gracioso de este código es que te permite jugar con Happosai, pero las pantallas de cuando hablan los personajes y el final, se ven con bugs, además de que Happosai no tiene final.

Antes de empezar cualquier round presiona y mantén los botones:

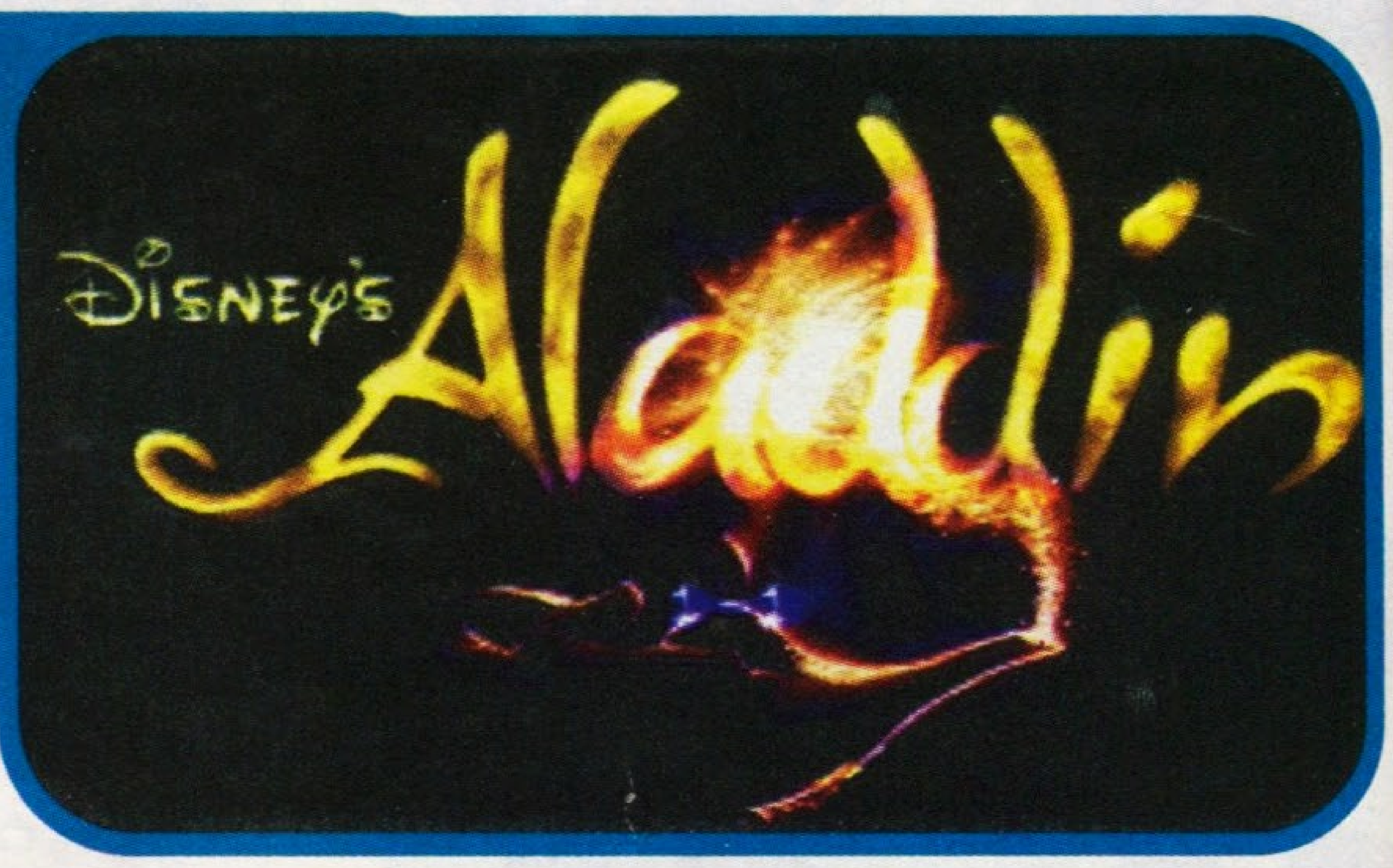
R, X, A



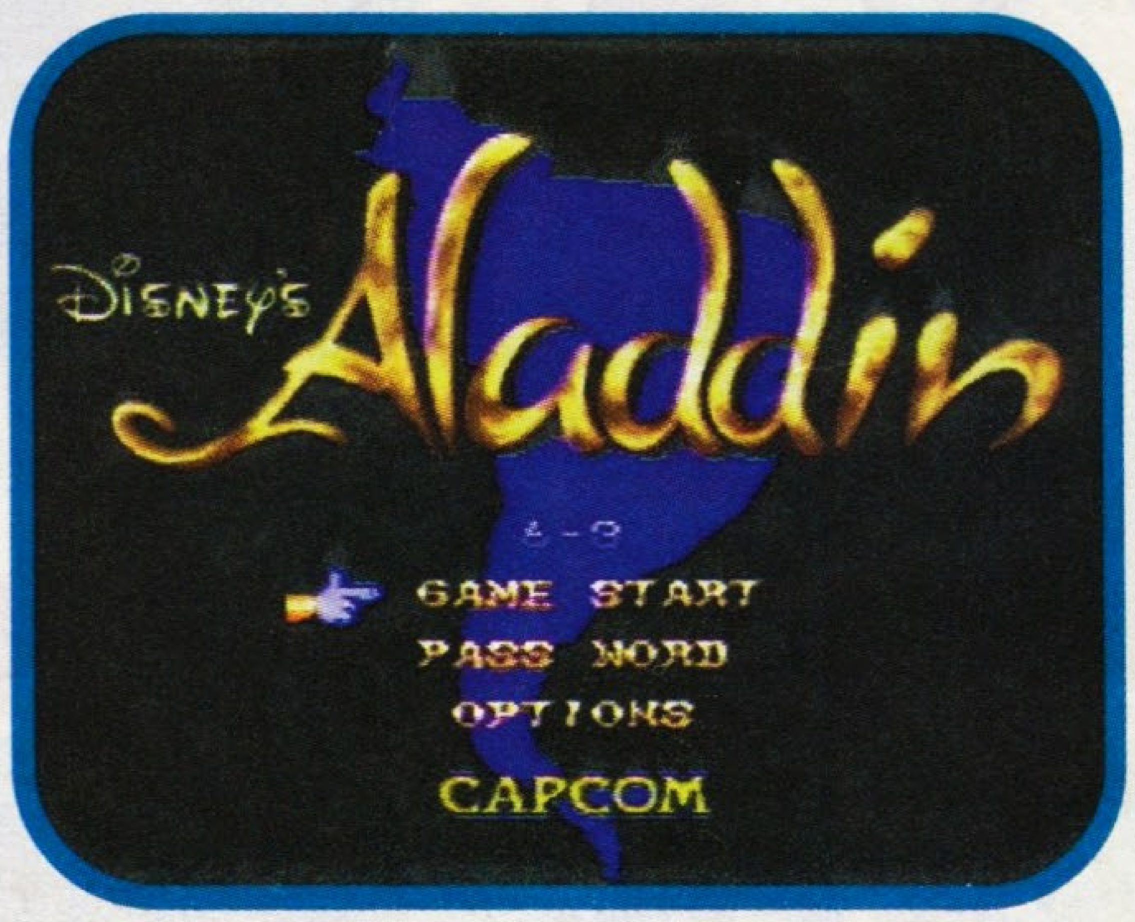


Para obtener el Stage Select presiona en la pantalla de opciones con el control 2 la siguiente secuencia:

L R START SELECT X Y A B



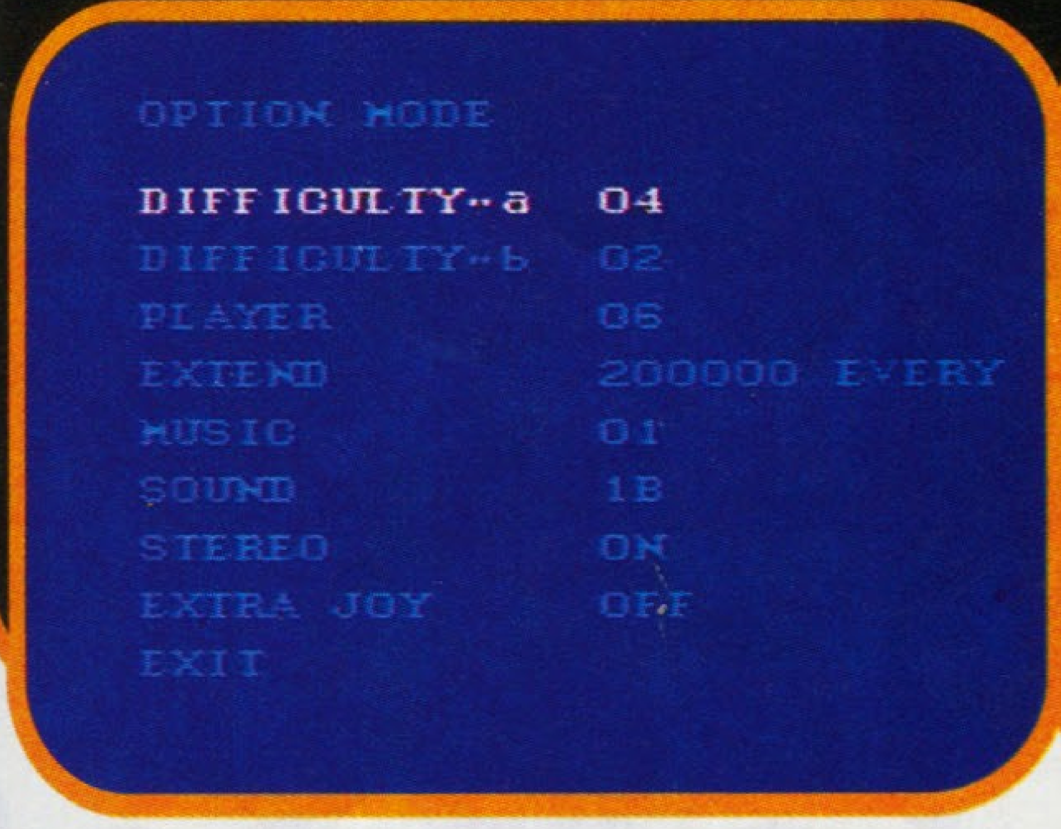






Si lo haces correctamente escucharás un sonido, ahora selecciona Exit con el control 1 para regresar a la pantalla del título. Aquí presiona y mantén los botones L y R para que puedas cambiar con ayuda del Control Pad la escena que desees.

Este truco de permite accesar a la pantalla de opciones. Aquí puedes determinar la dificultad, el número de vidas, a los cuántos puntos obtienes una nueva vida, checas las diferentes músicas y otras cosas. la opción que se llama Extra Joy y te permite realizar el ataque especial presionando solamente el botón A en lugar de Golpe y Patada al mismo tiempo.





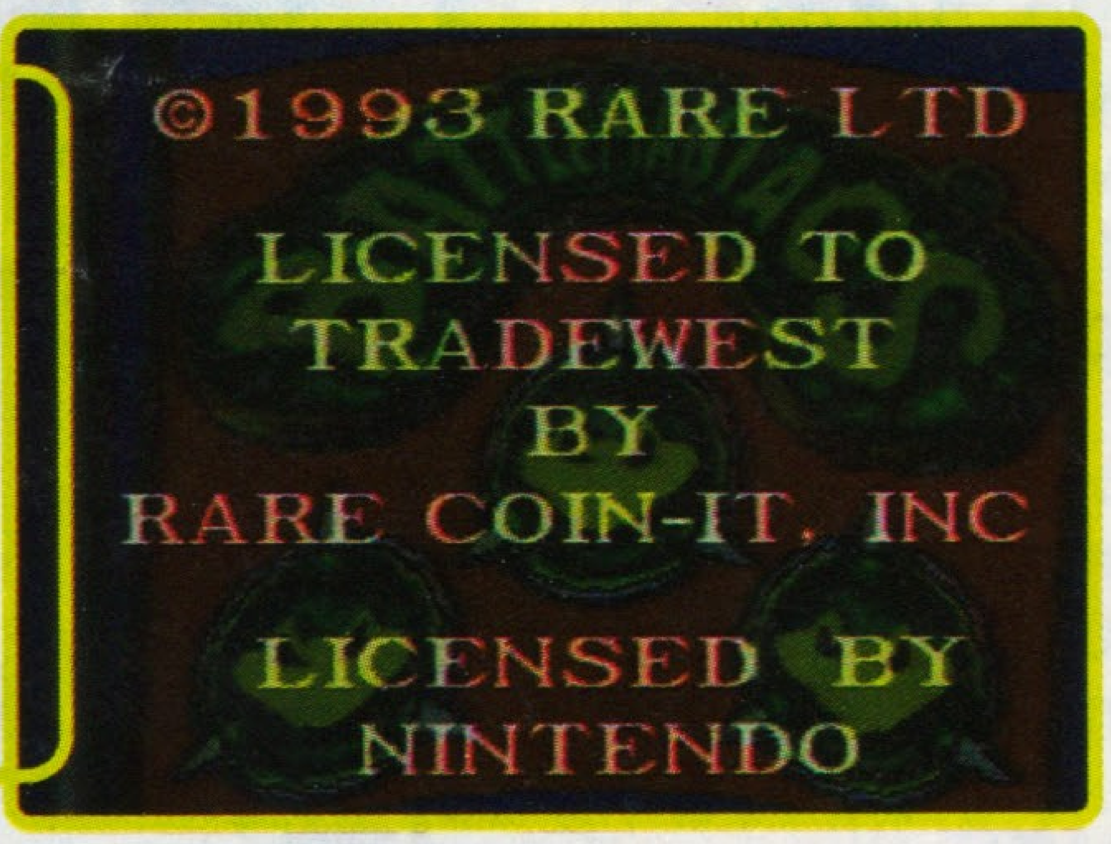
En la pantalla del título presiona:

L, Start

Para que inicies con cinco vidas y cinco continues en lugar de tres como normalmente empiezas. Presiona los siguientes botones luego, luego que inicies un juego:

↓ A B START

Si lo hiciste correctamente la bandera de los Battletoads flasheará en rojo, cuando inicies un juego verás que tienes cinco vidas y cada vez que lo continúes (son cinco continues), tendrás las 5 otra vez.





Si tú eres un afortunado poseedor de este cartucho, o ese afortunado poseedor te lo prestó por unos días, este truco te va a ser de gran utilidad. Para que puedas controlar a Ryo Sakasaki, haz lo siguiente: al encender tu SNES, inmediatamente aparecerá el logo de TAKARA y en ese momento marca la secuencia:

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← X



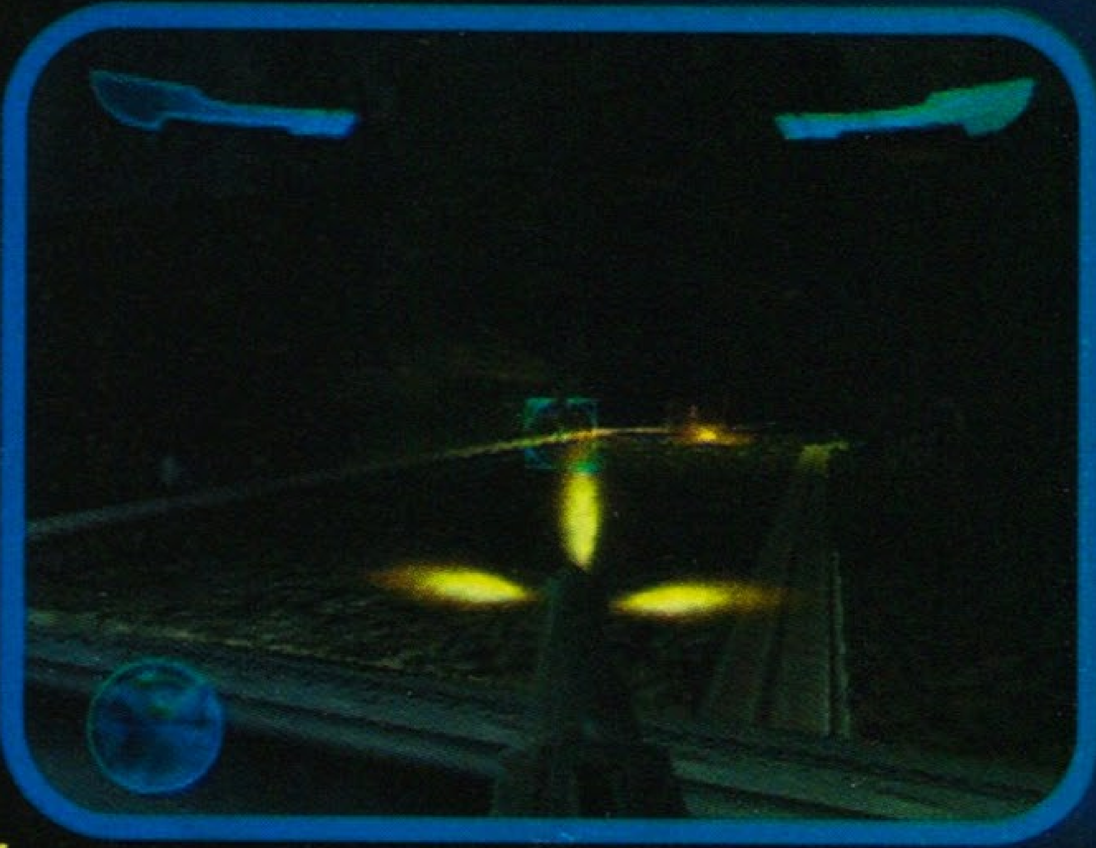
Si lo hiciste correctamente... no escucharás nada, pero el logo de Fatal Fury cambiará de color (aparecerá morado en lugar de rojo).

Los movimientos de Ryo se ejecutan de forma parecida a Art of Fighting, salvo su movimiento de desesperación, que es: Ryukoranbu (sólo cuando la línea de energía parpadea):

↓ ↙ ← ↙ → A B

ARMORINES

Tal parece que los insectos gigantes ya se están volviendo algo cotidiano, ya vimos Body Harvest, Jet Force Gemini y ahora Armorines. Bueno, aunque ya se están acabando un poco la idea, Armorines viene de los cómics, así que podemos decir que tiene más originalidad. Como ya te habíamos comentado en el Previo de este título, tenemos aquí que Armorines ofrece muchas cosas nuevas y un modo de juego muy parecido a Turok; sólo que aquí deberás usar todos los botones para dominar bien a tu personaje, pues tienes un gran trabajo que hacer



Acclaim entertainment, inc.
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Acclaim entertainment, inc.

128 megabits
Memoria

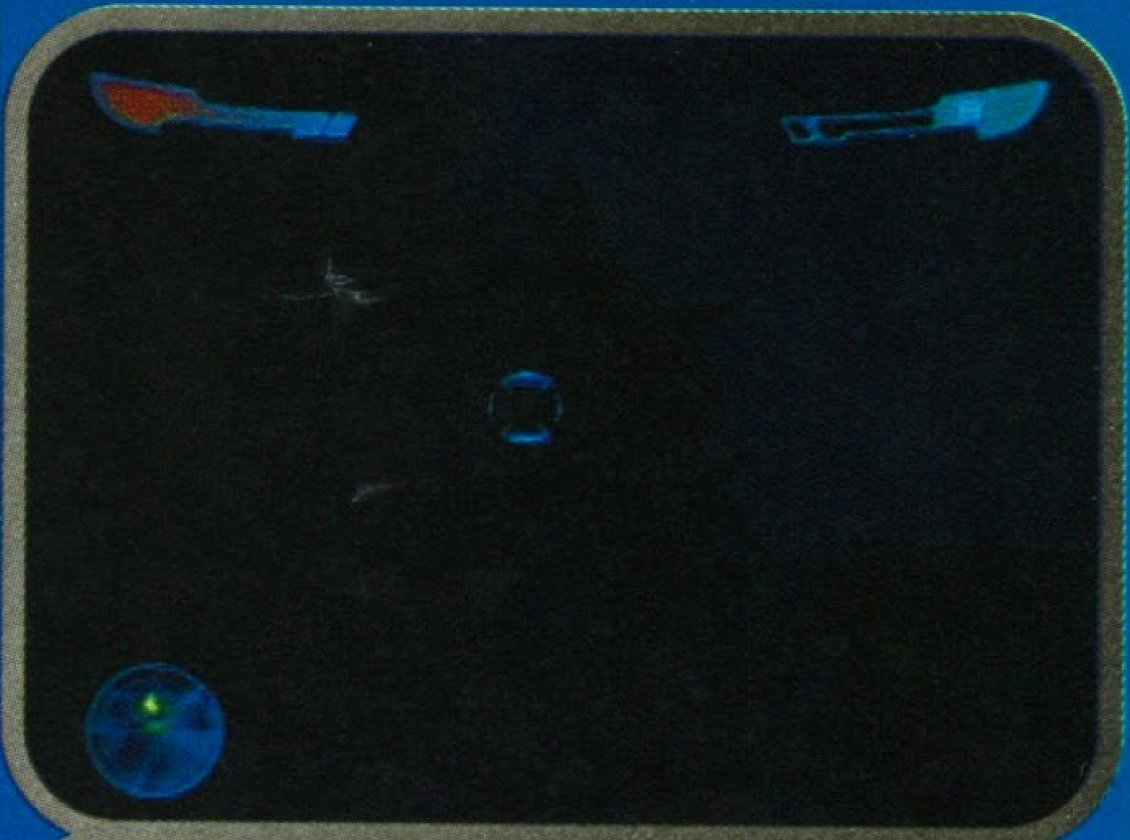
ACCION
Categoría

Noviembre 1999
Fecha de Salida

La Hisoria

La humanidad siempre ha tenido dudas sobre el espacio, siempre se ha preguntado si estaremos solos en el universo o si hay otras razas y culturas más allá de las estrellas. Si hubiera vida en otros planetas, ¿serían pacíficos? ¿Sus conocimientos nos ayudarían o bien, vendrían a traernos más desastres? Todas estas incógnitas se mantuvieron sin respuesta, hasta que la humanidad llegó al tercer milenio. El pasado está lleno de guerras y destrucción, pero muchas personas estaban esperanzadas en que los alienígenas traerían otras culturas y tecnología que nos habrían de ayudar a superar el pasado y encarar el futuro con optimismo.

Cuando la vida extraterrestre llegó, sólo trajo consigo caos y destrucción. Los insectos no buscaban una co-existencia, sólo la aniquilación de la raza humana. Nadie sabía los motivos que movían a nuestros agresores. Pronto no hubo manera de detenerlos, usaron nuestras armas en nuestra contra; sus nidos sólo trajeron más problemas y aquellos que no huyeron, quedaron atrapados en los pocos refugios que quedaban.

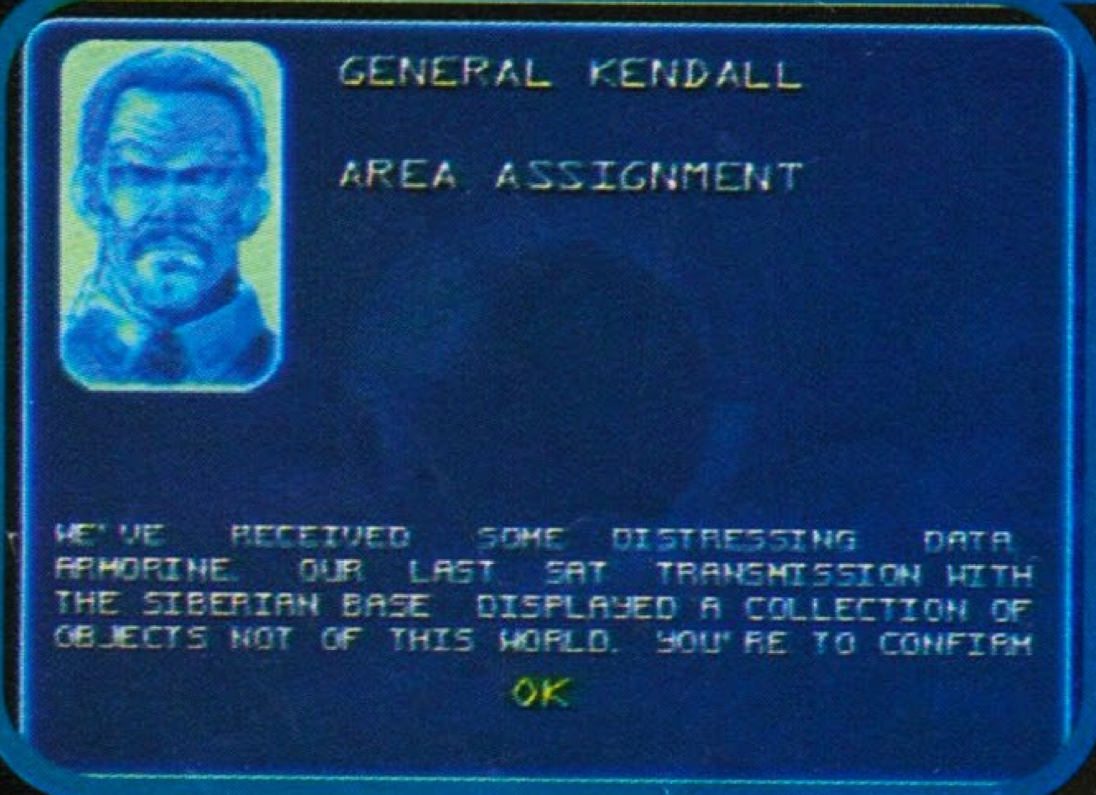




La única esperanza que tenía la humanidad eran los Armorines. Una fuerza de ataque diseñada con la más alta tecnología y el mejor equipo para poder sobrevivir y enfrentar a los insectos enemigos. Sólo ellos nos separan del exterminio total.

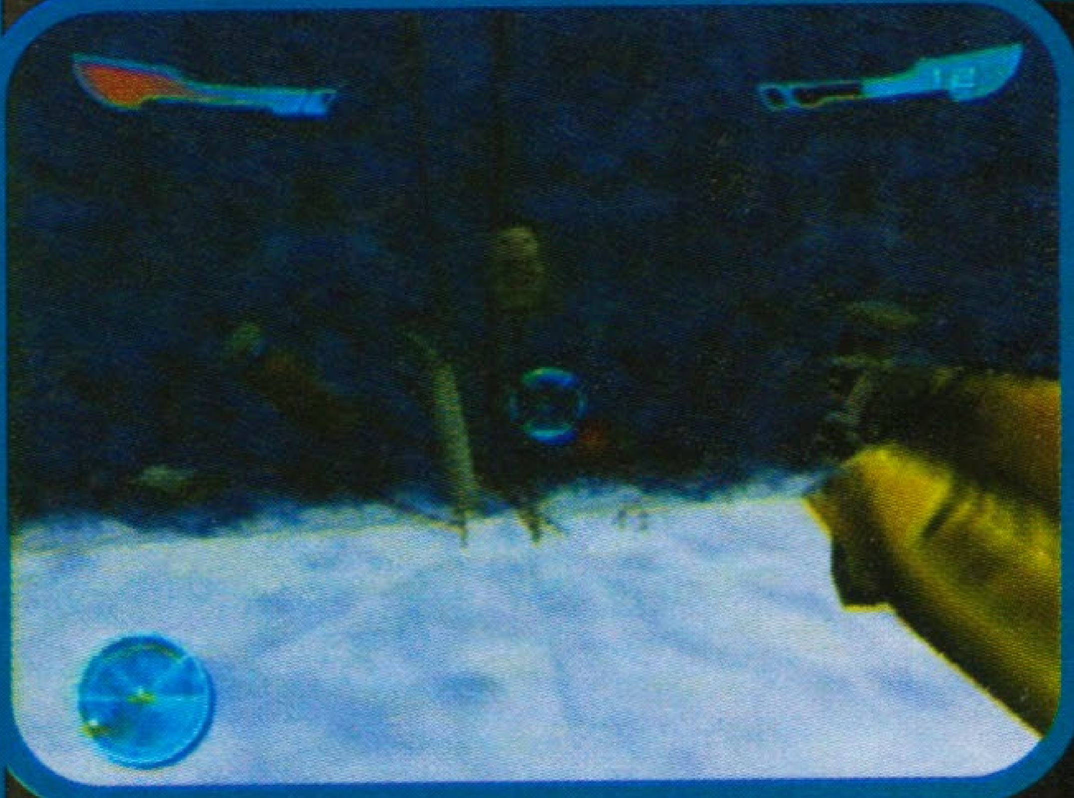
El Juego

Armories Project S.W.A.R.M. es un juego con vista de primera persona que reúne muchas cualidades que lo hacen muy bueno. Tiene un toque más de acción que de búsqueda, lo que le da más dinamismo al juego, por lo que es menos monótono. Además en cada una de las etapas deberás completar varios objetivos para poder concluir con éxito tu misión.



Este juego ya no es el clásico de un solo jugador o de multiplayer donde son todos contra todos, también tienes un modo cooperativo para dos personas en los niveles normales. ¡Es como en los viejos juegos cooperativos del SNES y NES como los Contra o los Battletoads!

Single



Este es el modo principal del juego, con todas las misiones y peligros que te puedas imaginar (y los que no puedas, también).
Aquí inicias un juego nuevo desde el principio para un solo jugador.

Cooperative



Este modo es el mismo que Single pero para dos jugadores, las etapas son las mismas y no disminuyen los enemigos.

Load

Si eres propietario de un Controller Pak, podrás guardar tus logros más fácilmente. Para poder iniciar un juego con los avances desde tu Controller usa esta opción para bajarlos.

Password

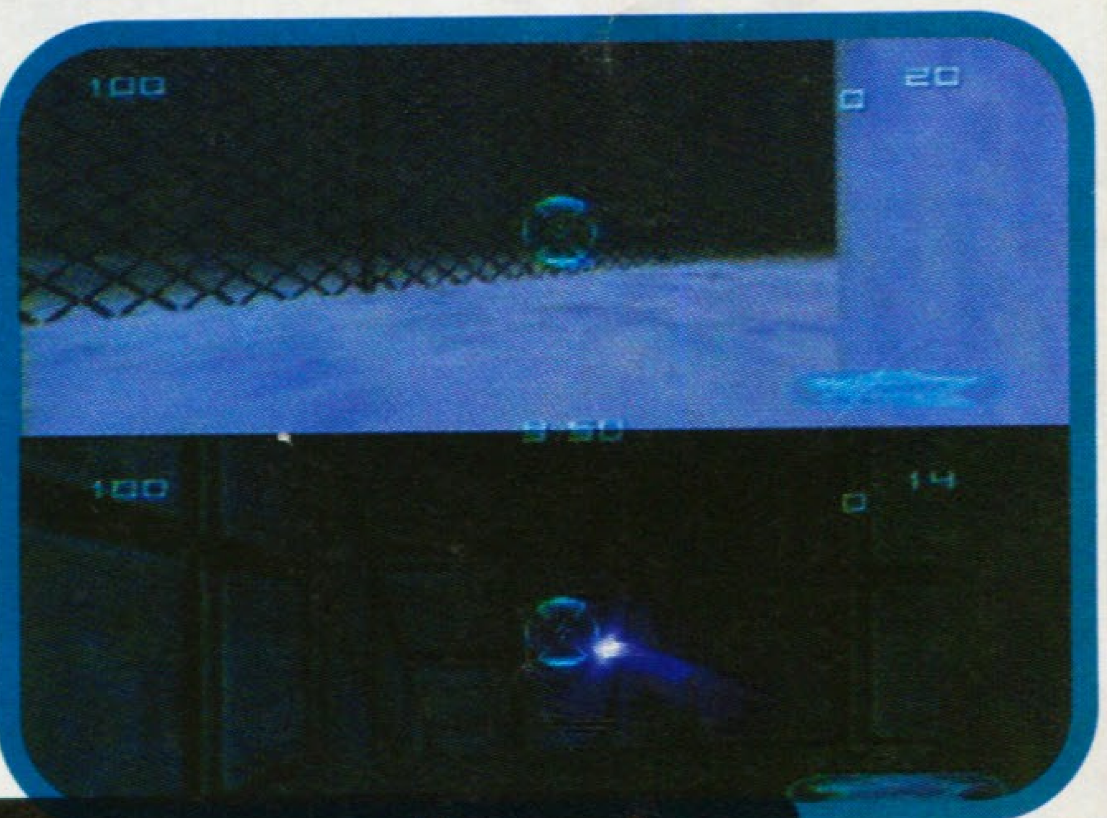


No necesitas tener un Controller Pak para poder disfrutar de este título sin temor a iniciarlo nuevamente. Aquí puedes introducir los passwords que vayas consiguiendo durante el juego para que sigas con la acción aún si vas por el mandado. Nota: Los passwords son diferentes que los Cheats del juego, esos se introducen en la pantalla de Cheats.

Multiplayer

Este es un modo muy padre de enfrentamientos para los Armorines que desean ajustar cuentas. No es sólo meterse en un escenario y dispararse hasta eliminar al contrario, tienes cuatro sub-modos diferentes a elegir para dos a cuatro jugadores:

El clásico Elimina-o-sé-eliminado. Como todos sabemos, cada quien mira por sí mismo y debe destruir a los otros; pueden elegir entre una batalla con tiempo o bien, con un cierto número de veces a ser eliminado.



Deathmatch

Racewars

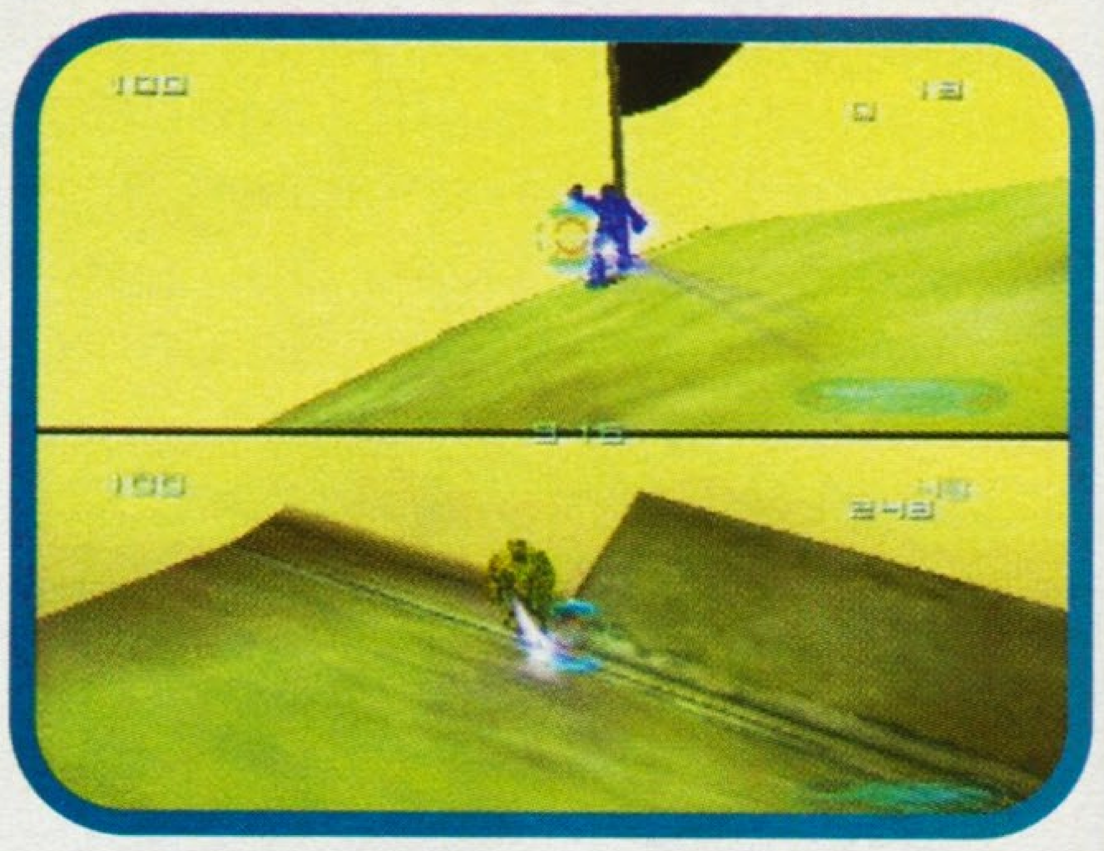


No, no son Jabba the Hutt contra Yoda. En este modo cada jugador puede elegir al insecto que más le agrade (o desagrade) para controlarlo en contra de los demás bichos controlados por los otros jugadores. No es solamente cuestión de gustos, cada bicho tiene sus ventajas y desventajas, así como diferentes habilidades, no creas que impera la ley de "El más fuerte" Pueden escoger entre tiempo límite y por número de vidas.

Capture the flag



¿Has jugado alguna vez esto en algún equipo de exploradores? El chiste del juego es que cada equipo formado por dos personas debe cuidar y proteger su bandera del equipo contrario; pero a su vez, capturar la bandera enemiga y traerla a la base propia.

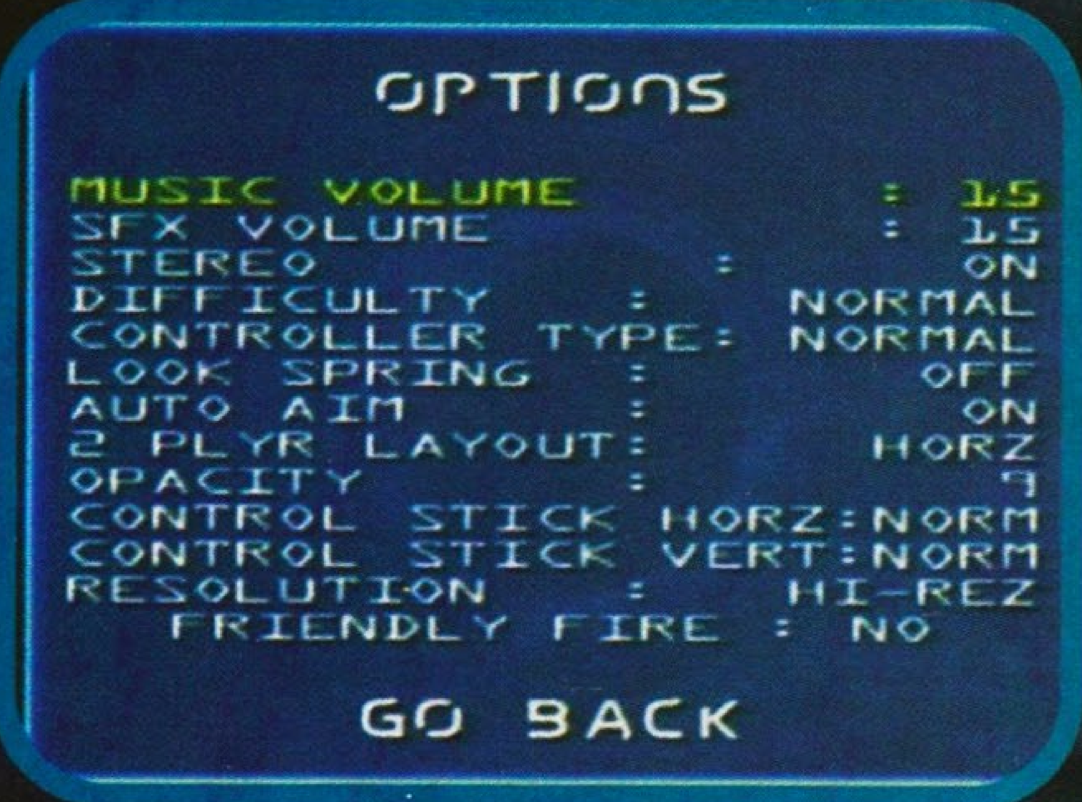


Un juego muy egocéntrico, debes encontrar el sitio marcado con una bandera y protegerlo de los demás lo más que puedas.
Lo malo es que los demás tienen el mismo objetivo que tú.

King of the Hill

Las Opciones

Como en todo juego, en la pantalla de opciones podrás cambiar cosas y elementos del juego según tu propio gusto. Entre esto tenemos el volumen de la música del juego, el volumen de los efectos de sonido, el tipo de sonido (estéreo o mono), la dificultad del juego, el tipo de control (hubiéramos preferido la configuración). Look Spings sirve para que la mira se regrese al frente cuando no usas el Stick cuando está en On; cuando está en Off la mira se quedará en la posición donde la dejaste. Auto Aim te ayuda a apuntarle a los enemigos automáticamente. También puedes seleccionar la manera en la que se dividirá la pantalla cuando estén jugando en Cooperative, ya sea horizontal o verticalmente. Además de que puedes cambiar qué tan opaco quieres que se vea el juego.



También puedes configurar la sensibilidad del Control Stick horizontalmente o verticalmente, la resolución que desees para las gráficas del juego y por último, puedes determinar si tus armas le causarán daño a tu compañero o no.

Los Controles

Para acabar con todos los bichos molestos sin perder vidas humanas debes tener un buen control de ti mismo; así que primero conoce los controles del juego.

- △ ▽ Mueves al personaje, avanzas y retrocedes.
- ◁ ▷ Caminas a los lados y esquivas ataques cuando te agachas.
- Stick: Miras para todos lados al rededor de ti/Apuntas el arma.
- L: Lees el último mensaje.
- R: Salto.
- B: Recargas el arma.
- Z: Disparas el arma que traigas en ese momento.

Control Pad

- Arriba: Recargas el arma/Escudo
- Izquierda: Usas los goggles (cuando los obtengas).
- Derecha: Modo de acercamiento.
- Abajo: Te agachas, Te paras.

Stick

Seleccionas el arma especial del entorno.	Seleccionas el Rocket Launcher (Lewis)/ Seleccionas Grenade Launcher (Lane)
Seleccionas las armas que puedes arrojar (minas, bombas, etc)	Seleccionas Plasma Shotgun (Lewis)/Seleccionas Machine Gun/ Taser (Lane)

Una cosa que es muy padre es que en cada una de las escenas hay un arma especial propicia para el entorno. Estas cambian y no pueden ser usadas fuera de este mismo lugar, además de que puedes hacerlas más poderosas, pues tienen tres niveles de poder





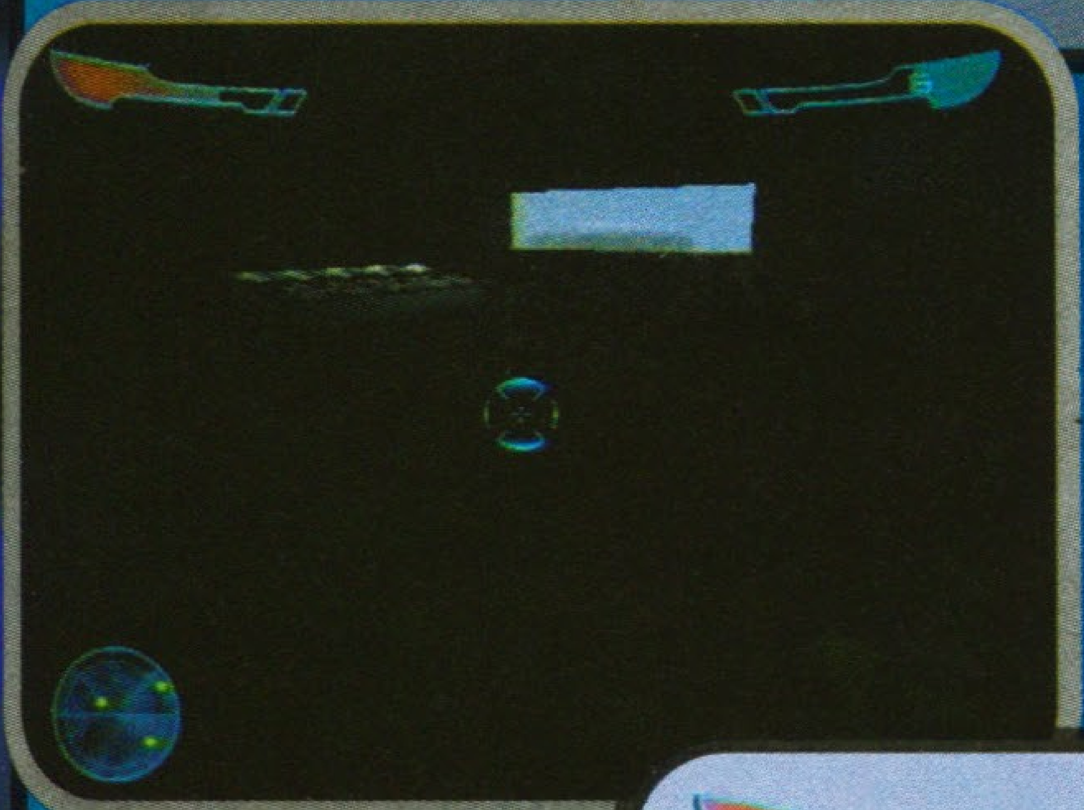
Dentro de este juego podrás ver a los más horripilantes insectos que jamás hayas imaginado; todos son diferentes entre sí y tienen distintas labores, justo como las hormigas o las abejas. Te puedes encontrar con insectos solamente de plaga, soldados, guardias y no podía faltar la clásica reina.

Cuentas con cinco diferentes niveles que están divididos en varias misiones. En cada una de ellas deberás cumplir objetivos variados para progresar en el juego. Los niveles son:

Siberia

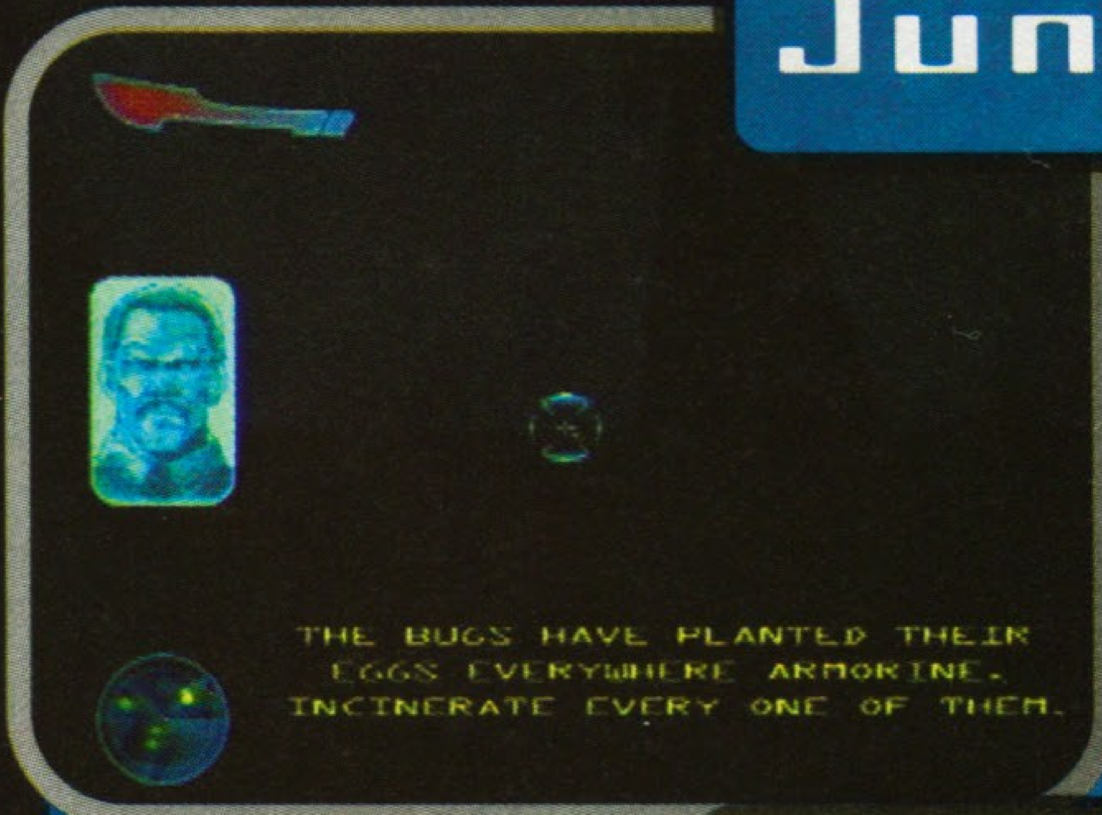


Aquí la blancura de la nieve te permitirá ver mejor a los insectos por su color obscuro, sólo que dentro de las cabinas y bodegas hay poca luz y deberás usar tus oídos para mantenerte alerta.





Jungle



Este es un dolor de cabeza por sus laberintos y porque tiene diferentes lugares donde se pueden ocultar los monstruos. Los que son muy molestos son los que se encuentran sobre los árboles pues es difícil verlos a la primera y es muy probable que te hagan daño antes de que los descubras.





Volcano



¡Aquí las cosas se ponen al rojo vivo! Los bichos son cada vez más abundantes y feos. Aquí la obscuridad está en tu contra pues debes recorrer muchos pasajes y zonas sin luz. Debes usar tus mismos disparos para que ilumines el camino y para que puedas ver a los insectos. Recuerda no disparar a lo loco, pues puedes herir a algún humano.



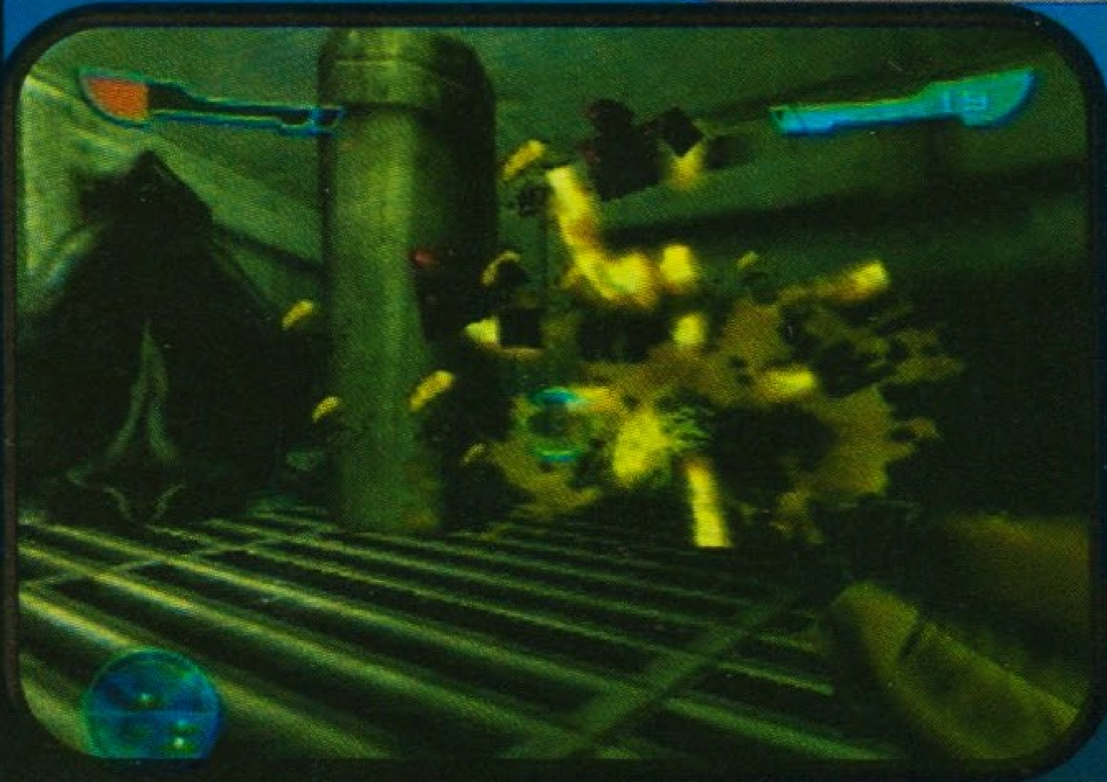


Egypt



Aquí debes realizar muchísimos objetivos, por ejemplo: debes destruir todos los huevos de los insectos para evitar que se propaguen más. También debes rescatar a los sobrevivientes de las garrras de los bichos. Las aguas también te dañan y te bajan energía.

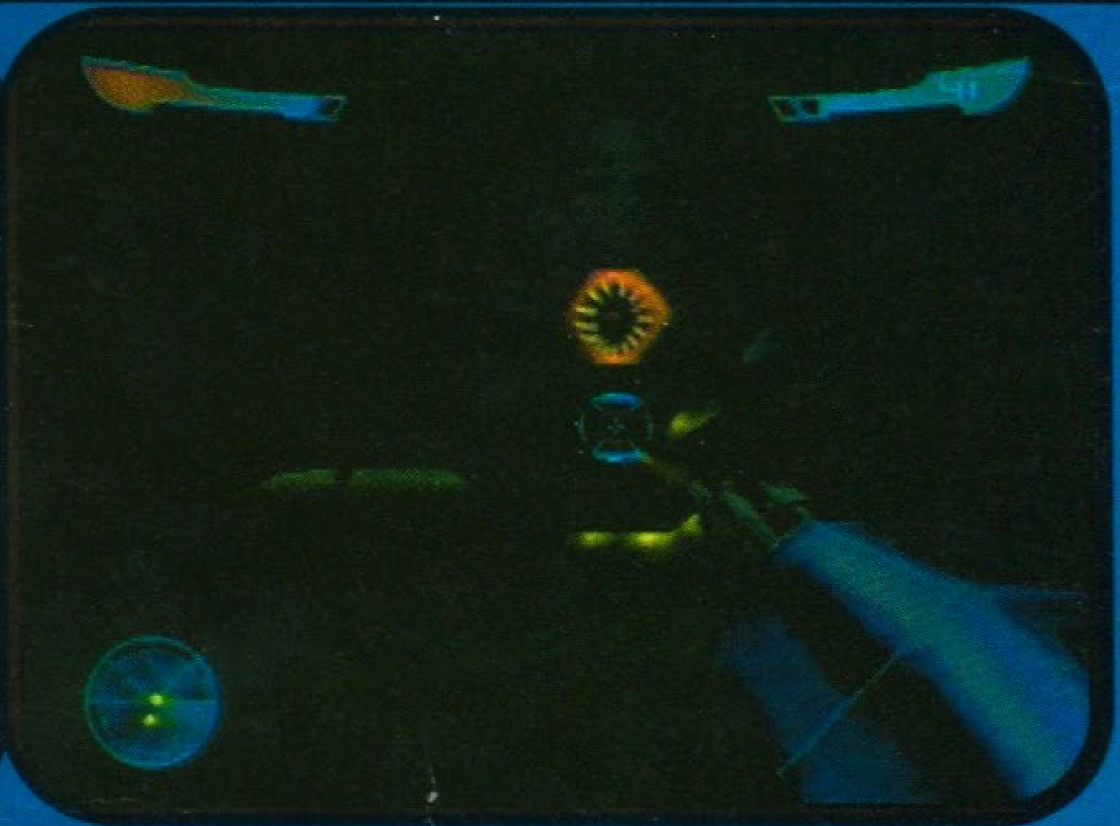




Hive







No hace falta decirte que este lugar está muy obscuro. Aquí podrás enfrentarte a los más terribles animales de todos, en gran número y variedades. Algo que también dificulta tu misión es que este lugar no está disponible para que cheques mapas, así que debes usar todas tus habilidades para sobrevivir



Armorines Project S.W.A.R.M. es un juego bastante bueno pero nos parece que se parece a muchos otros juegos de primera persona. Lamentablemente este tipo de títulos deben tener elementos que hagan que no parezcan "un juego más" y Armorines cuenta algunas cosas, pero lo que más nos gustó fué el modo cooperativo y los diferentes modos de multijugadores. El factor sorpresa y los insectos están muy bien logrados por lo que es un juego muy recomendable para los que gusten de este género.


¡Todos los personajes de tus juegos favoritos!
AHORA EN SENSACIONALES CUADERNOS.
NINTENDO. 64
COMPRALOS EN
VIDEOCENTRO
¡NO PUEDES DEJAR DE TENERLOS!
get N or get out.
Visitanos en: www.imaginatenis.com
TENIS CON IMAGINACION
LOS TENIS DE MARIO
¡¡A LA VENTA EN LAS MEJORES TIENDAS!!
Porque tú lo pediste...
Arma tu colección
con los PRODUCTOS
AUTORIZADOS
Nintendo®
INTERNATIONAL Nintendo® LICENSED PRODUCT™

previo

GHOSTS'N GOBLINS

Ghosts'n Goblins para el Game Boy Color es uno más de los títulos que se suman a las adaptaciones al GBC; así como Resident Evil. Pues como todos sabemos, este es uno de los juegos que nos trajeron mucha acción en Arcadia y luego en el NES (checa el Museo de este título) y ahora llega con toda la diversión que caracterizó a la versión de NES.

CAPCOM
Compañía

1-2 alternativamente
No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por
DIGITAL ECLIPSE

8 megabit
Memoria

Acción
Categoría

Enero 2000
Fecha de Salida

La historia es la misma: Arthur se encontraba muy a gusto con su chica, cuando un enviado de Satán llegó a secuestrarla. Así que Arthur decide cubrir su desnudez y salir en busca de su amada.







A diferencia de su antecesor, Ghosts'n Goblins para Game Boy Color tiene un par de cosas que lo hacen más atractivo y que den ganas de jugarlo. Una de estos detalles es la pantalla de opciones donde puedes escuchar las diferentes músicas del juego y los efectos de sonido.

Esta es una adaptación fiel al original, aquí encontrarás a los clásicos Zombies que salen de la tierra, a los pajarracos que te persiguen y otros enemigos más.



También la opción de continue es más accsesible pues te deja continuar más cerca de donde te quedaste, no solamente a la mitad o al principio de la escena.



Otra cosa que nos pareció perfecta es la nueva opción de Password. Ahora sí, puedes jugar y dejarlo en donde tú quieras sin tener que preocuparte por terminarlo de un jalón como en las versiones de NES y SNES.





Como siempre, en cada puerta hay un jefe dispuesto a reducirte a una pila de huesos. Pero como el bien siempre triunfa (con ayuda de Club NIntendo), al derrotarlo obtienes la llave para continuar tu misión.

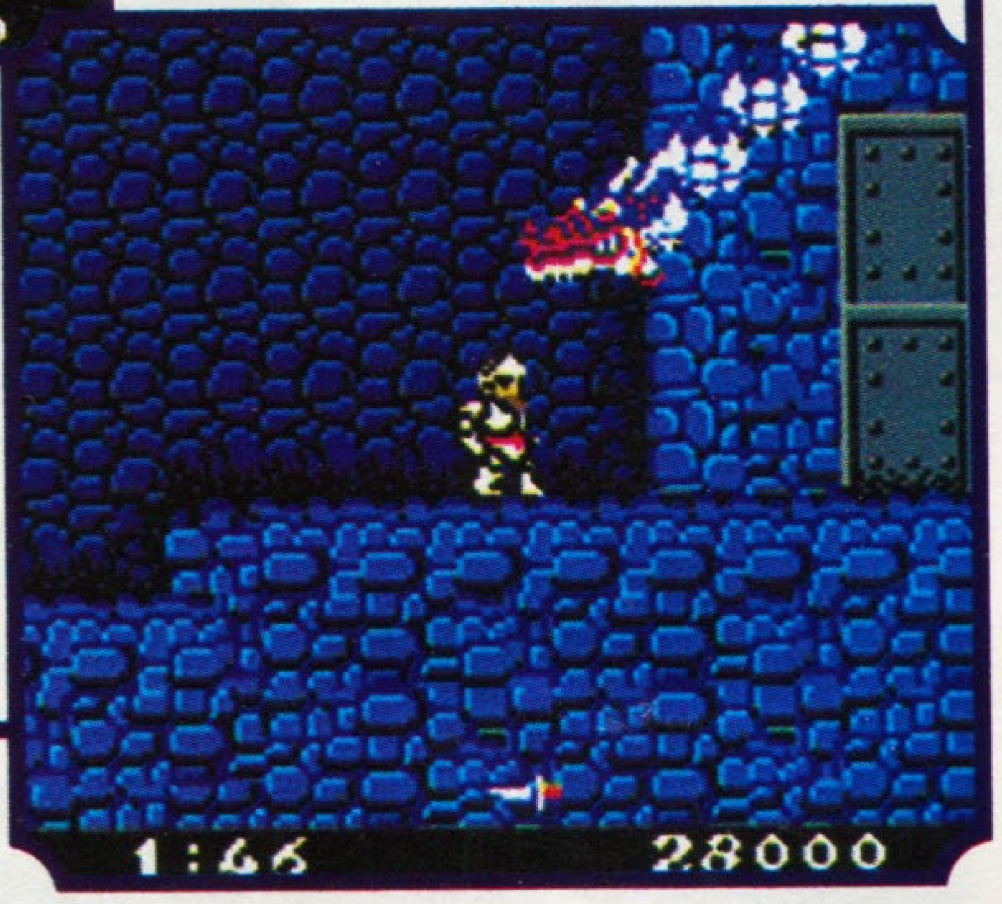


También nos encontramos con los Aces Rojos, estos parientes de Firebrand son un tipo de enemigo muy molesto y difícil de eliminar, pero si saltas hacia atrás disparando, podrás alejarte de ellos y a la vez dañarlos.





En las catacumbas te encontrarás con Zombies y murciélagos también; recuerda que hay ciertas armas que no sirven de mucho salvo que seas un videojugador muy experimentado. Al final de esta escena te encontrarás con el Dragón que tiene custodiada la puerta, recuerda usar la técnica de salto hacia atrás.





Recuerda que los brujos y algunos premios falsos te pueden convetir en rana y no puedes disparar en ese estado, por lo que debes tener mucho cuidado. Pero no todo está en tu contra, también hay ítems que te facilitarán el camino, si saltas en ciertos lugares, los harás aparecer. Cuentas con vidas, tiempo, armadura nueva y puntos.



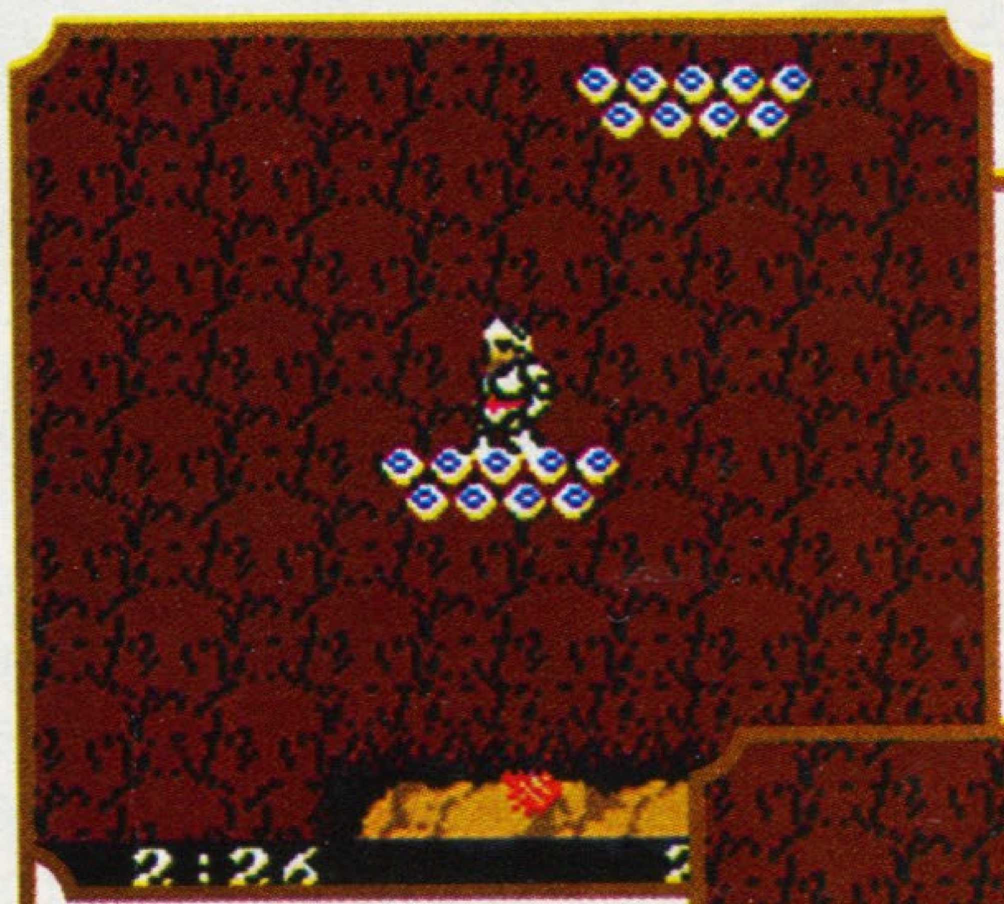


Siendo una adaptación casi exacta, también están los escenarios que le dieron un toque especial al juego como el catillo de hielo (aunque no te resbalas, sigue siendo padre). En el pueblo los ogros también son bastante molestos, pero aquí no se aceleran tanto cuando te tienen cerca.





Como todo buen juego de plataformas, no podían faltar las platarformas voladoras. El puente está lleno de peligros y diablitos molestos.





Ghosts'n Goblins es un título bastante bueno y es una suerte que podamos jugarlo nuevamente en el Game Boy Color, así muchos podrán conseguirlo y disfrutar de este clásico de Capcom. La música es muy buena, puesto que es igual al juego, pero lo que se llevó las palmas fue que dejaron el toque sexy de los calzones rojos de Arthur.



GAME VISTAZO A:



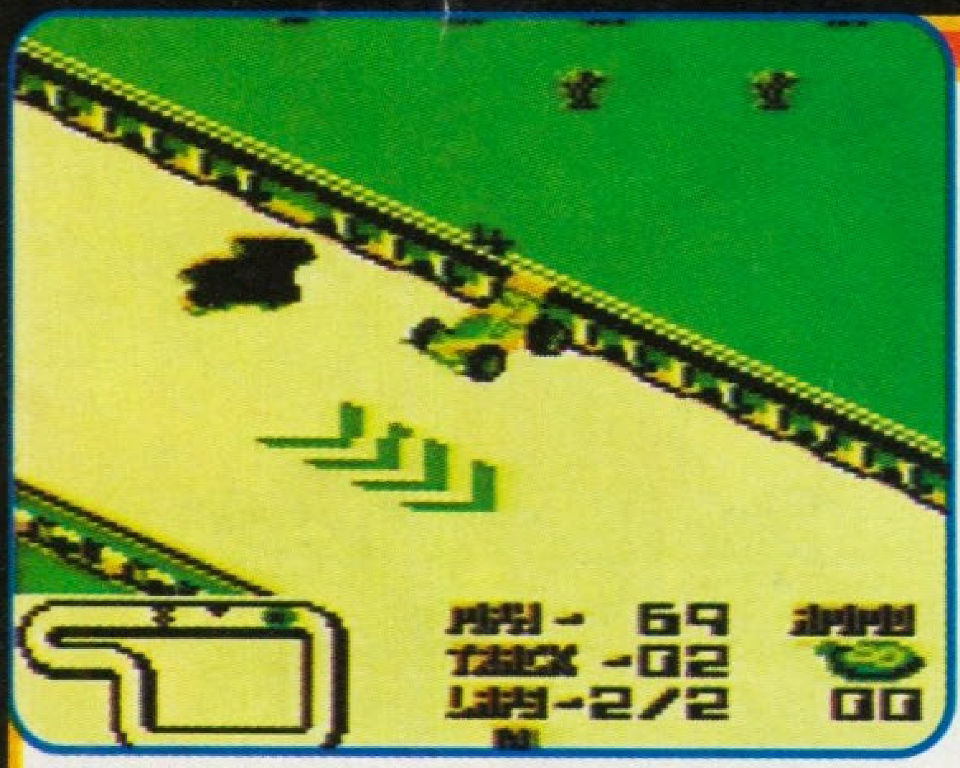
SUPER R.C.PRO-AM

Rare es una compañía que siempre nos ha sorprendido con sus juegos para todos los sistemas, tienen gráficas muy padres y mucho reto. Uno de los títulos que prueban esto es Super R.C. Pro Am para el Game Boy. Este es un excelente juego de carreras con mucha acción y muy buenas gráficas. Además de ser la adaptación del popular R.C. Pro Am de NES. Lo que hace a este juego diferente, es que los automóviles que usas son pequeños modelos controlados por radio, es decir los famosos coches de control remoto.



Aunque no lo parezca, la manera de jugarlo te hace sentir que en realidad manejas un coche de radio control. Es un poco difícil de dominar la movilidad, pues no es como en los demás juegos, aquí es más real la manera de controlar el vehículo, ya que como gira su propio eje y tiene vista "por arriba" lo ves de distintas perspectivas y debes invertir los botones para dar vuelta.







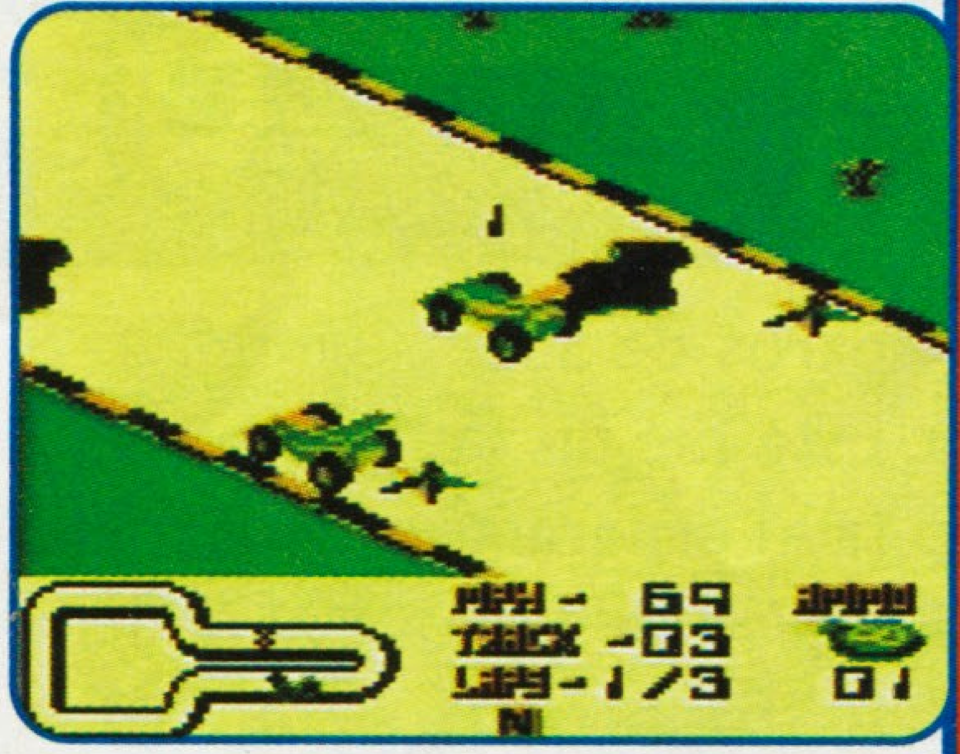
Dentro de cada pista puedes encontrar distintos tipos de obstáculos que te molestarán en la competencia; afortunadamente estos elementos también afectan a los demás competidores controlados por la computadora.



También tienes ítems que te ayudan. Por ejemplo, dentro del juego verás unas flechas que al tocarlas, te impulsan con gran velocidad. Como te podrás imaginar también estas flechas ayudan a los contrarios. Otra cosa que hace a este juego muy equilibrado, es que cuando abusas de las armas en contra de un vehículo controlado por el CPU, éste desarrollará una velocidad exagerada que nunca podrás alcanzar Esto te hace pensar dos veces: Vas a abusar de tus adversarios o mejor corres más limpiamente una pista. Aunque siempre hay una manera de abusar un poquito, si al momento en que el coche agarra la velocidad turbo, lo alcanzas a destruir dos veces lo detendrás, no conseguirá dejarte atrás y permanecerá con su velocidad normal.

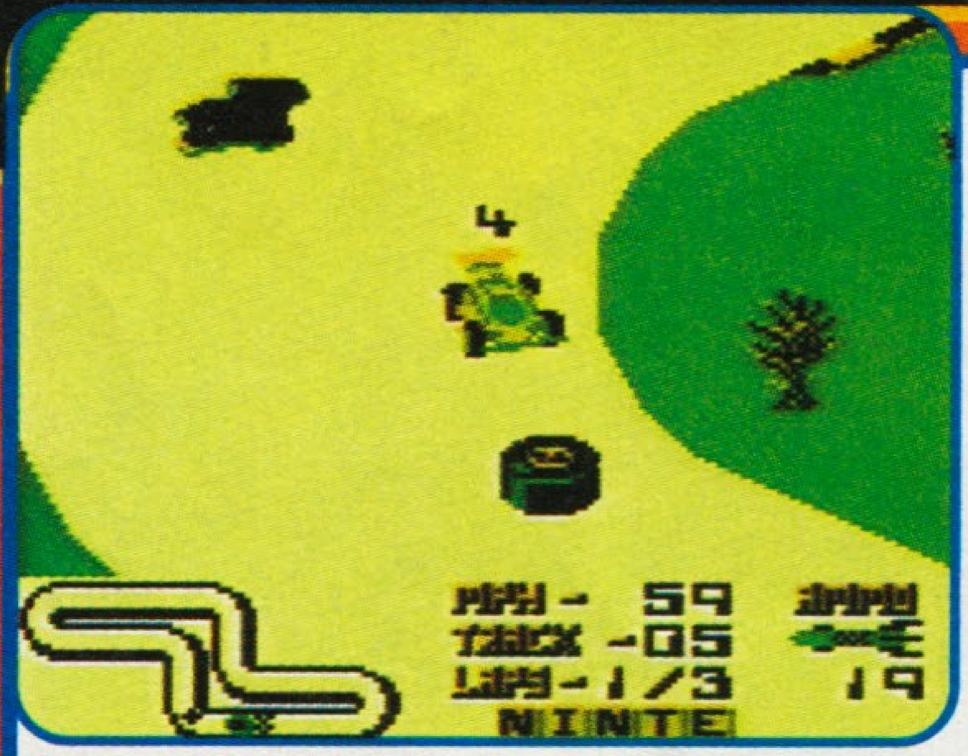


Además de tu habilidad, cuentas con dos tipos de armas para poder sacarle un poco más de ventaja a tus rivales. Estas dos armas sirven para lo mismo pero con una diferencia: las bombas las estallas hacia atrás y los cohetes los disparas hacia adelante. Cuentas también con unos ítems que te harán invencible por un corto período de tiempo, mientras estés usando este ítem no te podrán destruir, ni empujar tus oponentes.

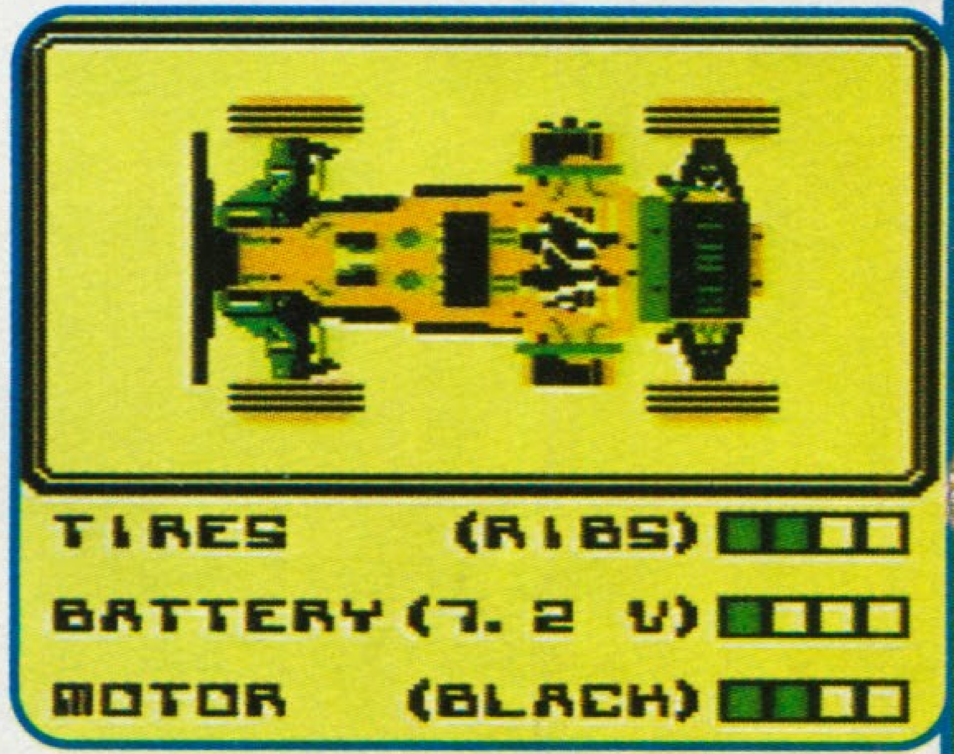


Para que puedas usar tus armas, debes recoger las estrellitas que aparecen a lo largo de la pista, cada una vale por un disparo. Aunque sólo puedes llevar un tipo de armamento, puedes cambiarlo al agarrar el ítem del arma contraria; es decir si llevas misiles y agarras un ítem de bomba, las municiones las usarás como bombas y viceversa. Si agarras un ítem de arma del mismo tipo, obtendrás cinco municiones extras. El límite es de 25.





Aparte de los elementos que te mencionamos, dentro de cada pista podrás encontrar ítems que te mejorarán el funcionamiento de alguna de las partes esenciales de tu vehículo: Las llantas, la batería y el motor Cada vez que tomes uno de estos ítems, en las estadísticas de tu coche se incrementará un cuadrito en el nivel, indicándote que tienes mejor esa parte. Además de que verás cómo se acomoda la parte nueva que reemplazará a la anterior en tu coche.



Para seguir en la competencia debes llegar entre los primeros tres lugares. Si llegas en cuarto, deberás continuar el juego. Cuentas con tres continues, después de estos, tu juego habrá terminado. Super R.C. Pro Am te ofrece 24 diferentes pistas en total, todas llenas de acción y velocidad. Pero no creas que será fácil, debes practicar bastante para que puedas conquistar este juego. Si logras una buena puntuación, podrás ingresar tus iniciales en los récords.





Como es costumbre, Rare le da un toque especial a sus juegos. En este se refleja en unos pequeños cuadritos con letras. Mientras los vas recolectando, irás formando la palabra Nintendo. Al completar la palabra, te cambiarán el vehículo por uno más rápido y con mejor agarre en las llantas. En total son tres coches diferentes, pero si después del tercero logras juntar las ocho letras que forman la palabra Nintendo nuevamente, obtendrás una pantalla especial de parte de Rare al final del juego.



Lo más innovador de este título es que puedes jugarlo hasta con otros tres amigos, ya que es compatible con el adaptador para cuatro jugadores. Recuerda que cada uno debe tener su Game Boy con su cartucho de Super R.C. Pro Am. Todos los jugadores empezarán a correr como si fuera un juego de un solo jugador pero si alguno llega en cuarto, tendrá que continuar el juego. Si se le terminan los continues, perderá y seguirán los demás competidores. Los lugares que queden libres serán controlados por el CPU.



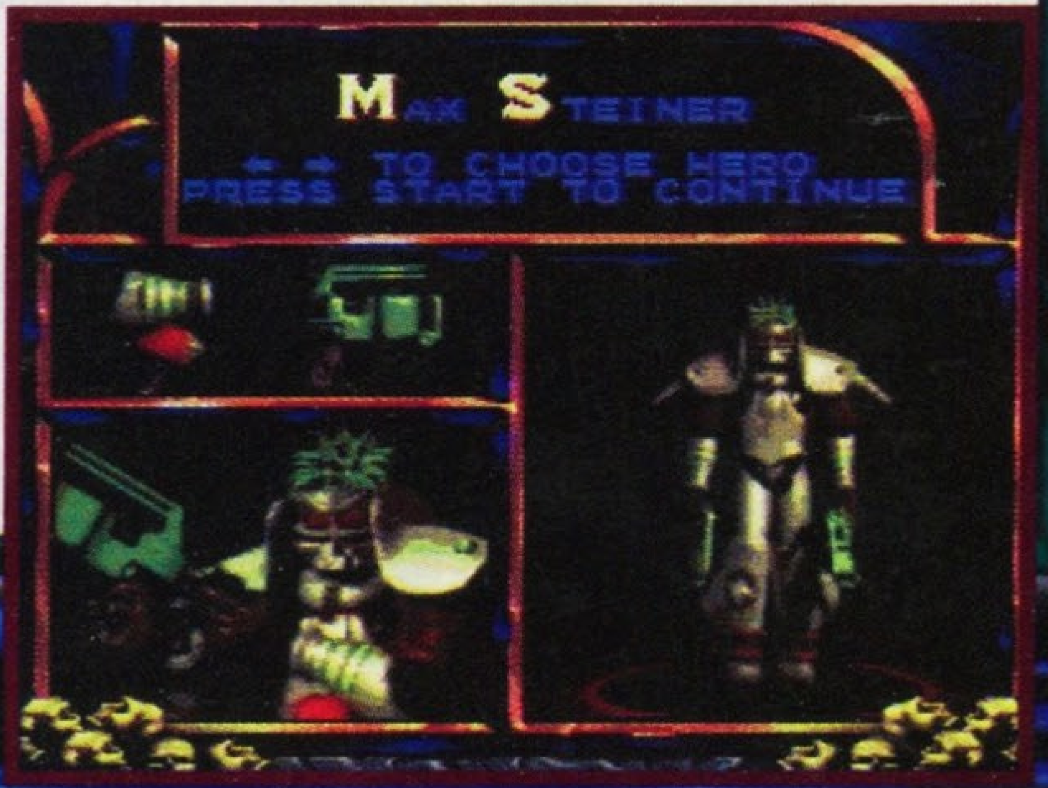
MUTANT CHRONICLES™ DOOM TROOPERS™



Al hablar sobre juegos de guerra y muchos disparos de Super Nintendo todos decimos la misma palabra: Contra. Este fue un título que marcó para siempre cada sistema en el que salió (aún esperamos Contra para N64); pero hay un juego también del estilo que merece que le demos una checada, Mutant Chronicles: Doomtroopers.



La historia dice que la humanidad se vio en problemas cuando un sujeto llamado Algeroth, llegó con su ejército a través de un portal a nuestro sistema solar. Al establecer bases en varios planetas, empezó a atacar. Las Megacorporaciones de la tierra (¿no andará Ultratech envuelto en esto?) decidieron enviar a los Doomtroopers (Tropas de la perdición) a detener a Algeroth y devolverlo a su lugar de origen. Mitch Hunter y Max Steiner, son dos guerreros que deberán enfrentar al enemigo frente a frente, aunque se ensucien de sangre sus trajes.



La temática del juego es simple: debías llegar al final de cada escena eliminando a cuanto enemigo se te ponga enfrente. Aunque en algunas etapas tenías que cumplir un pequeño objetivo. Cada uno de los Doomtroopers tenía su "estilo" y preferencias de eliminar a los enemigos, pero eran iguales en cuanto a la movilidad y habilidades.



La acción se desarrollaba con vista "de lado" y las plataformas tenían unos valores un tanto extraños, pues no delimitaban el borde según el gráfico, sino por firmeza de la plataforma misma.





Las gráficas del juego eran excelentes y aunque los personajes y enemigos eran de tamaño pequeño, estaban muy bien detalladas y con buenas animaciones. Esto también era un punto a favor, pues los jefes de cada etapa eran de mayor tamaño y lucían más impresionantes.



Una de las cosas que lo diferencia de juegos como Contra, es que las municiones eran limitadas y tenías que conseguir constantemente más cartuchos, que obtenías de los enemigos o de "cajitas" a lo largo del juego.





Lo más trascendente de este título es la violencia. Al eliminar a un enemigo, de éste brotaban chorros de sangre y algunos perdían la cabeza primero y seguían disparando pero sin dirección.

El movimiento más sádico era un agarre que podían ejecutar los Doomtroopers a ciertos enemigos, ya estando levantado el maloso, recibía todos los disparos que quisieras sin parar, incluso podías gastar todas tus municiones en él.







Ambos personajes podían disparar el arma convencional o una especial que era más fuerte, Según el personaje y el arma, variaba el efecto del disparo o la explosión.



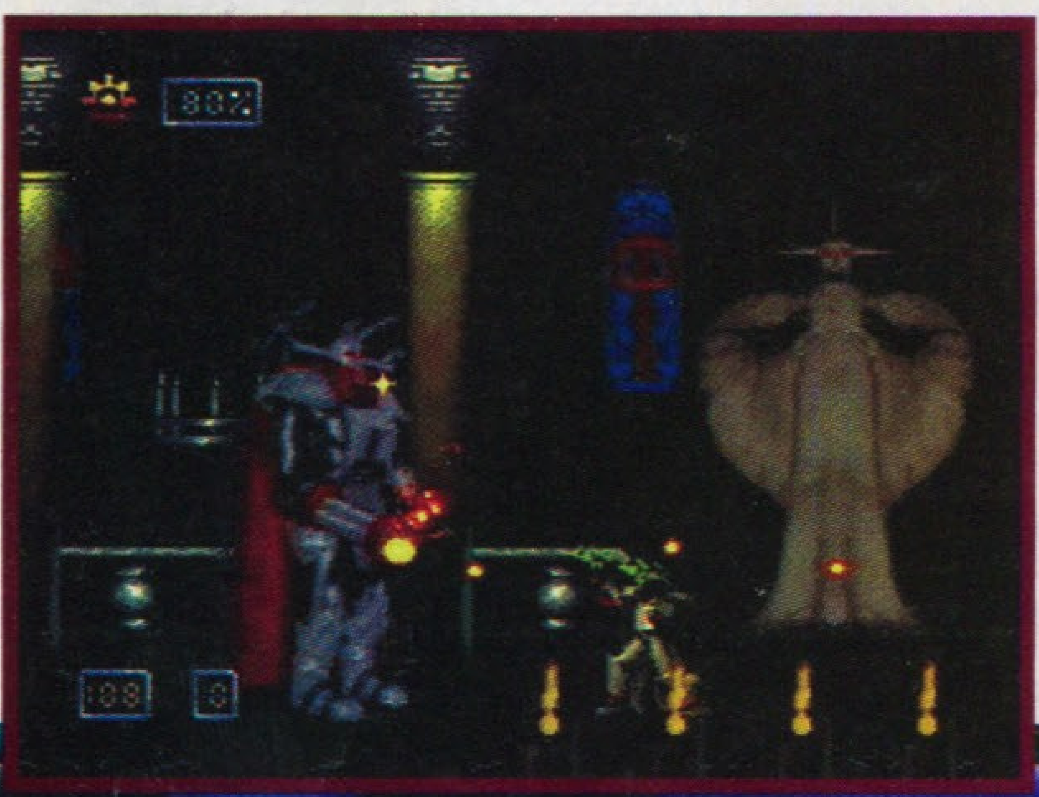


El escenario también tenía muchas sorpresas para hacerte daño como minas, ventiladores, etc. Otro factor muy imortante era que los mismos enemigos podían hacerse daño con sus disparos y algunos elementos del juego, así que si eras muy bueno, podías hacer que ellos mismos se eliminaran.

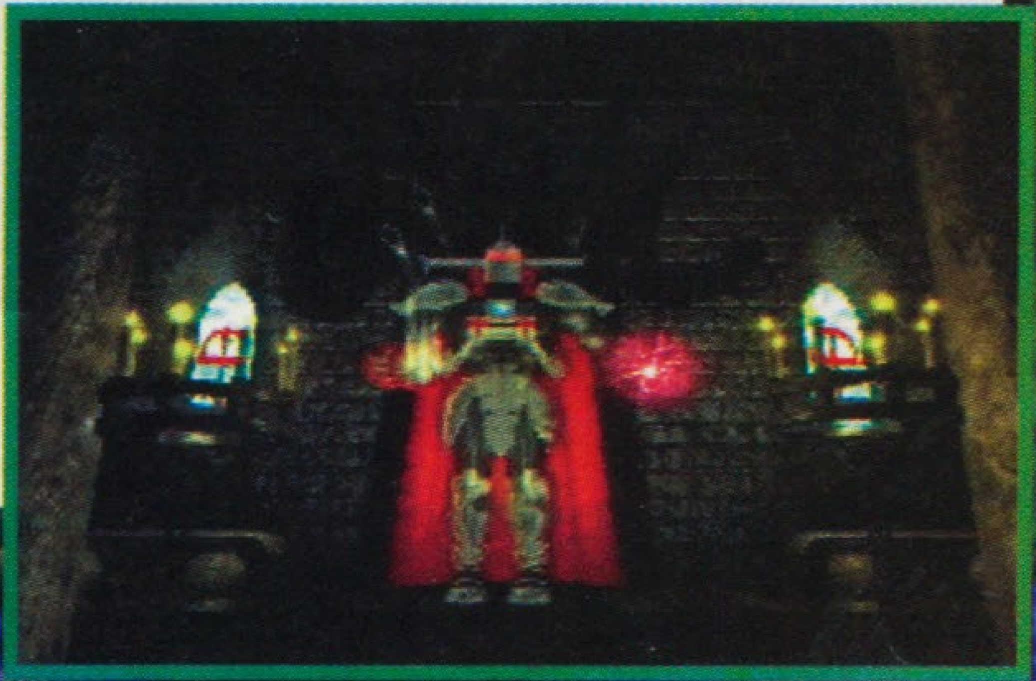
También había cuartos secretos donde podías encontrar ítems y también enemigos.



El jefe final era de gran tamaño y tenías que dispararle al casco para dejar al descubierto su cabeza.



Mutant Chronicles: Doomtroopers fue un título bastante violento y la acción era un poco limitada, pues no podías sólo disparar a lo loco, sino que debías cuidar tus municiones, ver la manera de pasar las etapas y otras cosas, en fin, este es un juego que bien merecía una revisión y también nos hubiera gustado a algunos, que hubiera tenido una secuela.



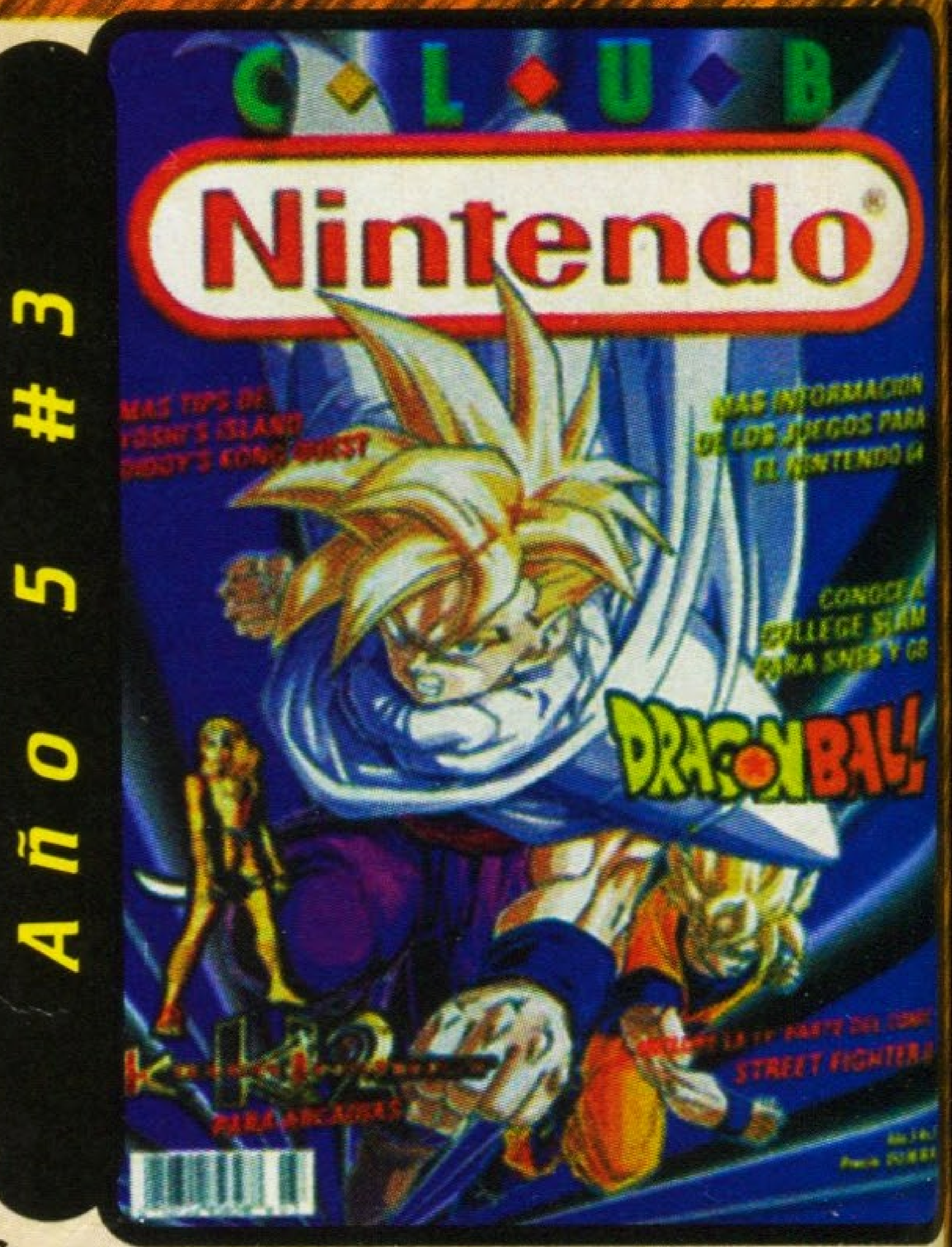


C·L·U·B Nintendo #100

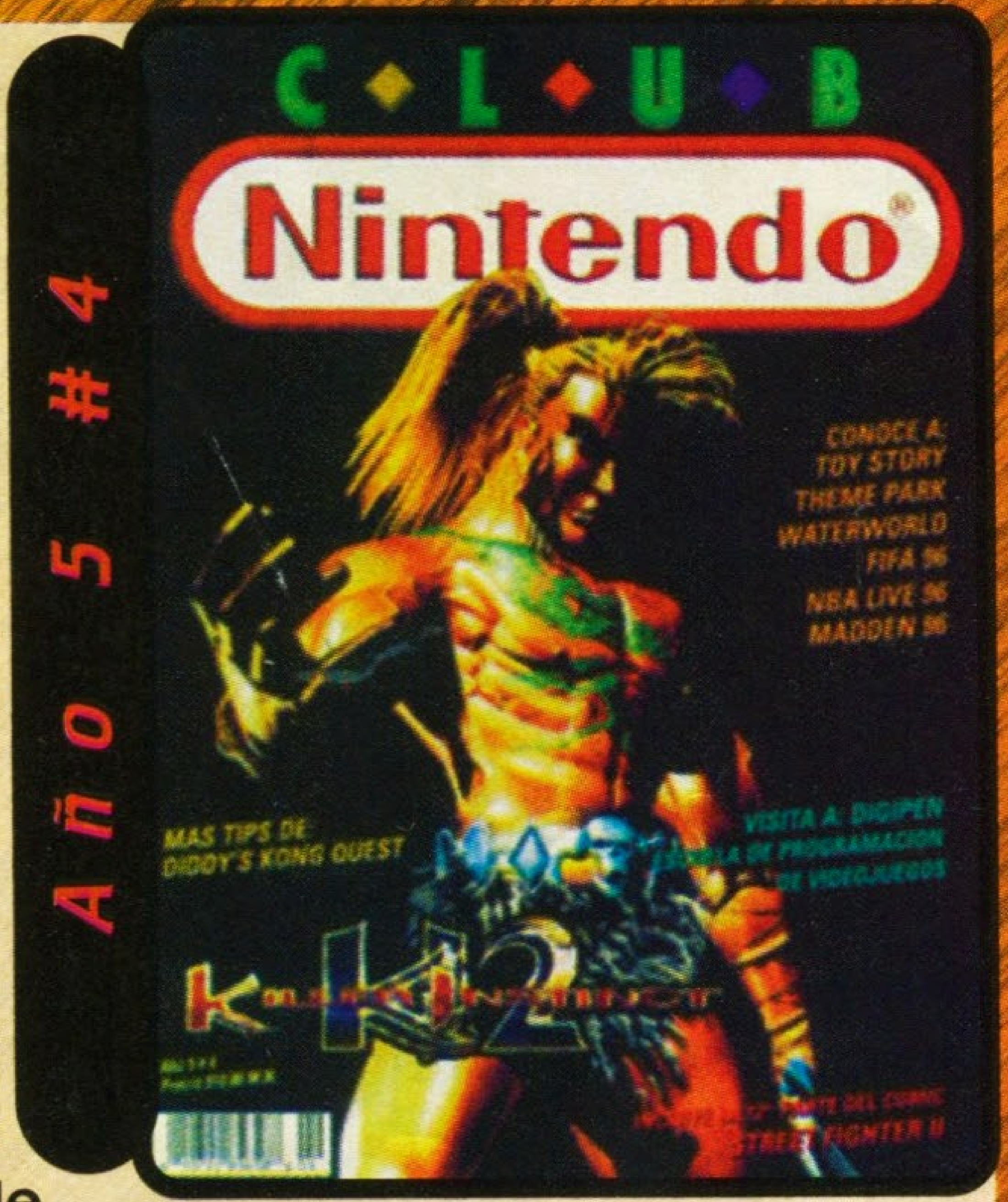
Ya estamos encarrerados con el año 9 de nuestra revista (tuya y de todos, ya sabes) y justo ahora, en este mes, nos sentimos muy orgullosos de poder brindarte el número 100 de Club Nintendo, por lo que la alegría no ha parado en la redacción al elaborar esta edición tan especial. Es por eso que queremos hacer un recuento de todo lo que ha pasado en Club Nintendo desde el número 51, metidas de pata, curiosidades, aciertos y todo eso que hace que cada revista tenga una cualidad única. Comenzamos a partir del número 51 porque en el número 50 hicimos el resumen desde el número uno, así que tómalo como si fuera la continuación de aquel artículo que se publicó en la revista Año 5 número 2, en Febrero de 1996 (¡hace cuatro años!).



En la portada tuvimos uno de los mejores juegos para el SNES: Super Mario RPG y toda la información de este título nos la trajimos desde el Shoshinkai Show de Japón. En el reporte de este evento también le echamos un ojo a una versión prototipo de Super Mario 64, nos echamos una platicadita con Shigeru Miyamoto y en la tercera de forros alcanzamos a meter algunas fotos interesantes de futuros juegos para el N(U)64, como Zelda 64, Wave Race o Super Mario Kart R. El cómic de Street Fighter continuaba con éxito.



Goku y Gohan en aquel entonces no eran tan populares, pero les tocó portada debido al juego de Dragon Ball Super Butouden para el SNES y que se tenía pensado traer a México (ya sabes qué pasó a la mera hora). También pudimos entrevistar al papá del Game Boy, Gumpei Yokoi (Q.E.P.D.), vimos las primeras imágenes de Zelda 64, Pilotwings 64 y Star Fox 64 entre otros (lo interesante es compararlas con sus respectivas versiones finales) y también vimos juegos que jamás llegaron a ver la luz en el N64 como Buggie-Boogie, Final Fantasy VII, Robotech y Creator.



En este número encontrarás mucha información variada para juegos del SNES. También tuvimos una investigación muy completa acerca de la escuela más conocida de videojuegos en América, DigiPen, la cual antes residía en Vancouver,Canadá y actualmente está a un ladito de NOA, en Redmond, Washington. Muchos trucos de Killer Instinct, además de un review de la segunda parte de Arcade de este juego.



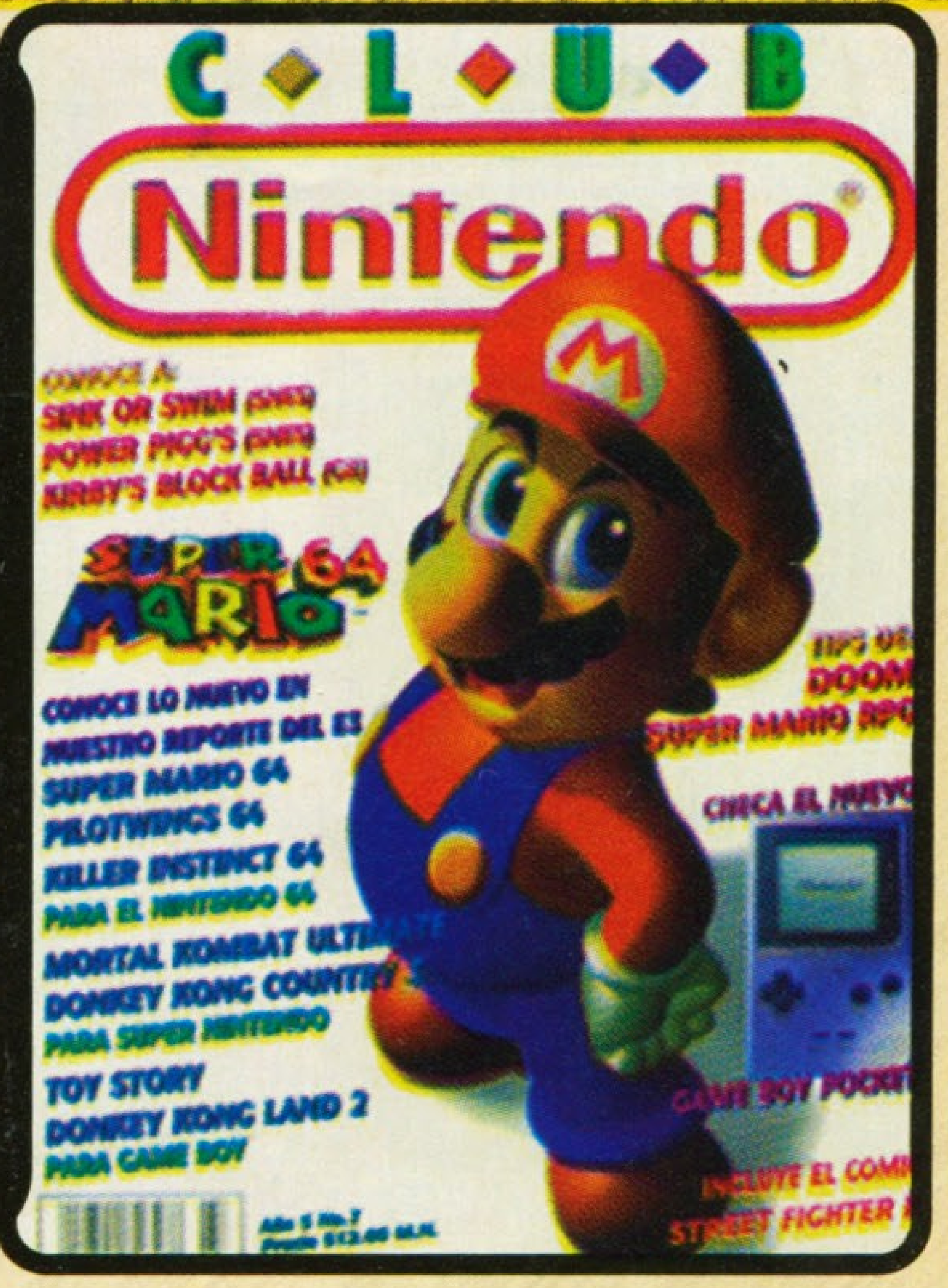
Woody y Buzz Lightyear posaron para la portada de este número, debido al buen título de SNES: Toy Story. Tuvimos la oportunidad de entrevistar al director de la escuela DigiPen, el Sr. Claude C. Comair, una persona muy amable y talentosa. Tuvimos también la oportunidad de visitar los estudios de Electronic Arts, en donde nos enseñaron cómo funcionaba la técnica del Optical Motion Capture, utilizando a Gus como modelo... ¡imagínatelo con un atuendo poco estético y cubierto de esferas!

Año 5 #6



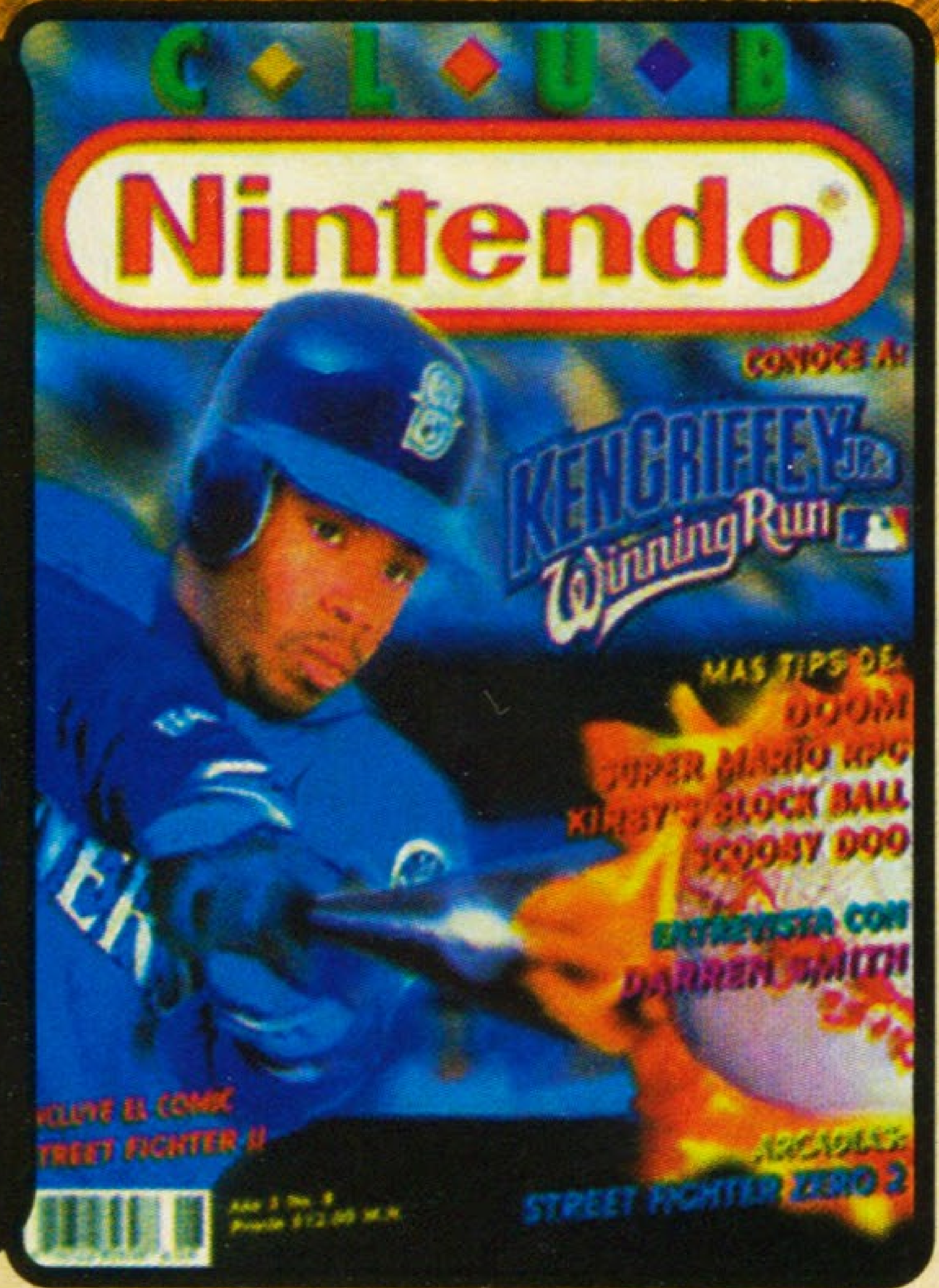
Esta es una buena portada, con Akuma, Sakura y Michael J. Ryu, de Street Fighter Zero 2. En la sección Dr. Mario dimos a conocer cuál era nuestro teléfono (difícil que lo hagamos de nuevo); también estrenamos la Página 64, actualmente extinta debido a la dificultad de mantenerla siempre en la página correspondiente; en esta sección mostrábamos lo mejor del nuevo N64.

Año 5 #7



Tal vez en su momento no nos percatamos, pero este número es el comienzo de una nueva época de los videojuegos, pese a la aparente sencillez de la portada de Super Mario 64. Aquí incluímos nuestro típico reporte del E3, el cual, para nuestro gusto, fue el mejor y más emocionante hasta la fecha, ya que se presentaron los primeros juegos del N64 y el Game Boy Pocket; además este ejemplar cuenta con una entrevista y un autógrafo de Shigeru Miyamoto exclusivo para los lectores de Club Nintendo.

Año 5 #8



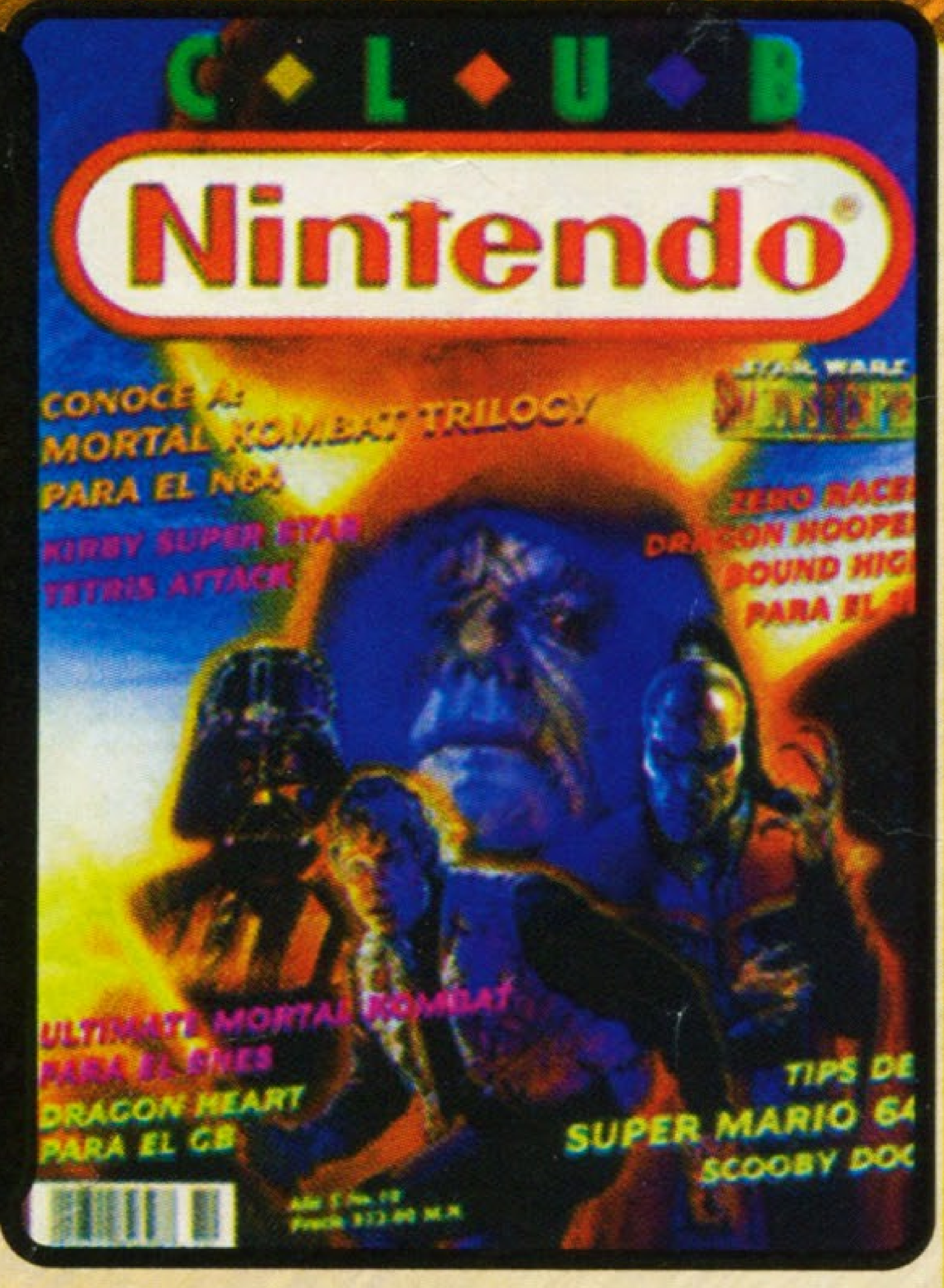
Este número también es especial, ya que es el anterior al lanzamiento del Nintendo 64 aquí en América. Hizo una aparición fugaz una sección que al parecer no tuvo éxito... ¿El nombre? ¡No tenía! Pero se contestaba con números. También hubo una entrevista con Darren Smith, jefe del proyecto N64 en América y una actualización del Diccionario (DNA).

Año 5 #9



¡Por fin el N64 llegó a nuestro continente! Aunque con sólo una probadita de Pilotwings 64, a todos seguramente les quedó un buen sabor de boca. Lo más probable es que la sección que más gustó fue Reset, en donde prometimos un análisis del mejor juego de todos: Super Mario 64. También estrenamos un nuevo formato para el Sumario. Por cierto, la continuación del comic de Street Fighter II... no continuó.

Año 5 #10



Star Wars Shadows of The Empire fue de los primeros juegos en aparecer para el N64 y adornó la portada de este mes. Este fue el primer ejemplar en el que comenzamos a hablar en forma de títulos del N64 y analizamos Super Mario 64 y Mortal Kombat Trilogy. La Información SuperNESesaria cada vez era menor y sólo le echamos ojo a Kirby Super Star, Tetris Attack y Power Rangers Zeo.

Año 5 #11



La relevancia de este número no fue mucha, pero aún así le dimos una buena revisada a varios títulos de SNES, entre ellos al último que distribuyó Capcom para esta consola en América: Marvel Super Heroes War of the Gems. En la Página 64 vimos un previo de Turok Dinosaur Hunter y los primeros tips de Super Mario 64 se dieron como póster.

Año 5 #12



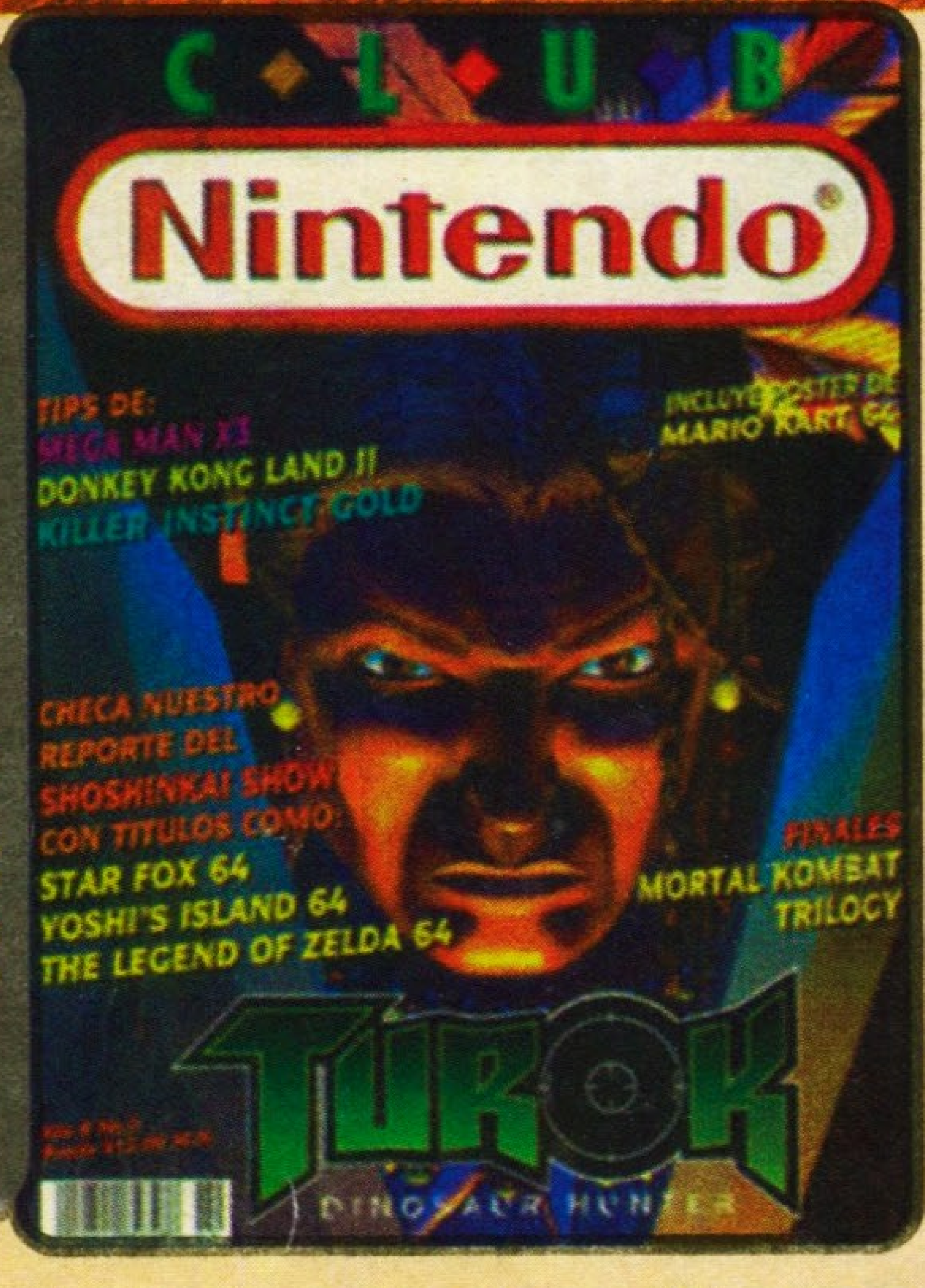
El inicio del N64 ya comenzaba a cobrar fuerza y prueba de ello es que en este número publicamos los primeros S.O.S. de un título para esta consola: Pilotwings 64. También vimos algunos títulos como Wave Race 64, Star Wars Shadows of the Empire y Cruis'n USA. Claro, además revisamos uno de los mejores títulos de peleas del N64 hasta la fecha: Killer Instinct Gold.

Año 6 #1



En la portada de este número tuvimos la grata presencia de uno de los títulos más esperados para el N64: Mario Kart 64. La publicación del resumen del cómic de Street Fighter II fue un éxito, pero todos los lectores hubieran preferido que se publicara completo. Y para quienes buscaban todos los movimientos especiales y fatalities de Mortal Kombat Trilogy, aquí los pueden encontrar.

Año 6 #2



Lo más interesante de este número, además de la portada de Turok, es el reporte del Shoshinkai Show en su edición '96. Algo rescatable de aquí es que se anunció el Disk Drive y todas las interrogantes que surgieron en su momento, actualmente ya están despejadas. También vimos las primeras imágenes de Zelda 64, ya más avanzadas y anunciamos en Extra la salida del super esperado Street Fighter III. ¡Ah! El Dr. Mario recuperó el clásico color mostaza y nos cambiamos de domicilio, de Pestalozzi a Esperanza.

Año 6 #3



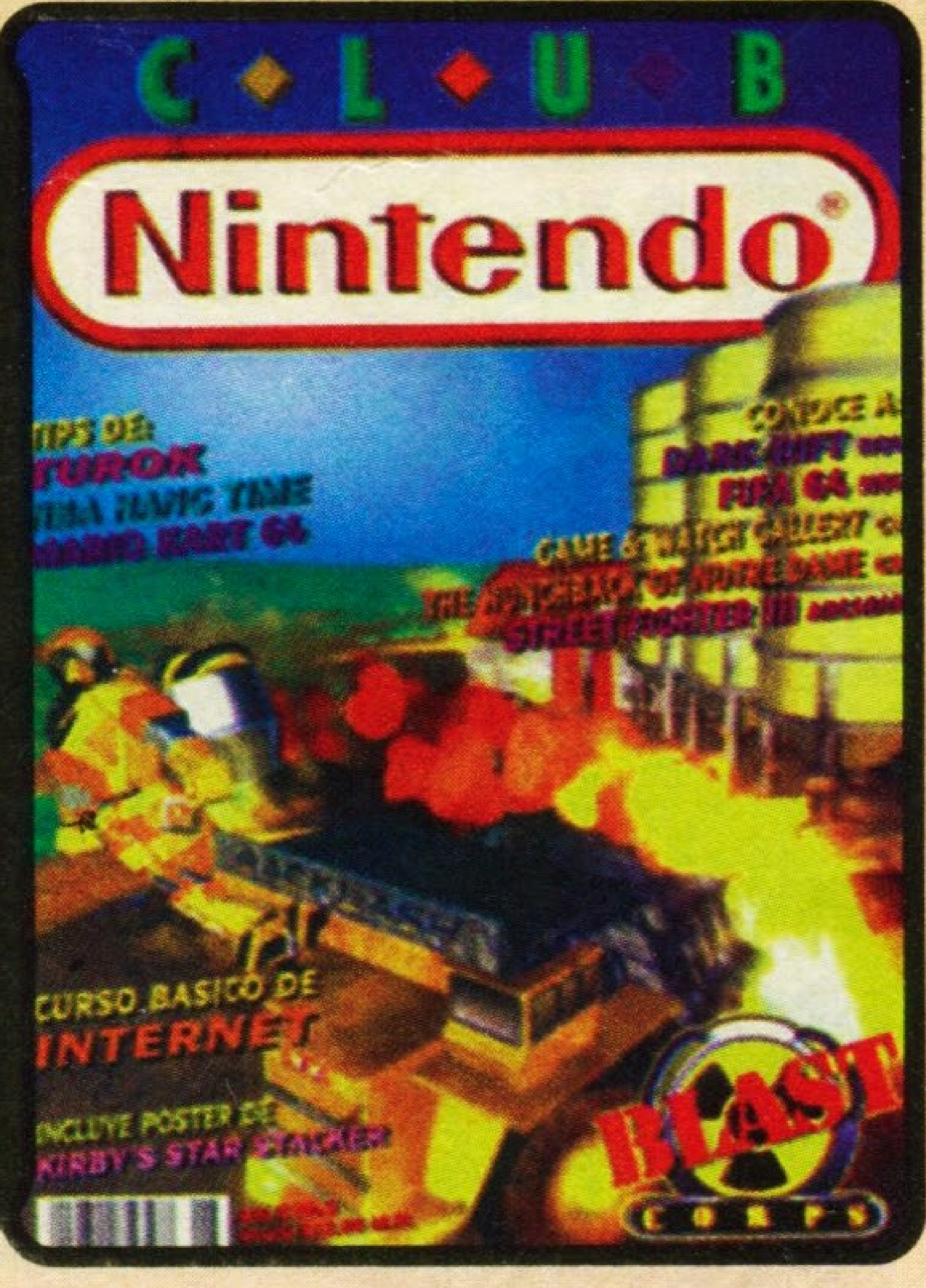
Este ejemplar no tuvo tantas noticias nuevas y buenas como otros, pero estuvo repleto de S.O.S., tips y trucos, así como análisis de juegos buenos de peleas para el Game Boy, como Battle Arena Toshinden y The King of Fighters '95. Si quieres ver los mejores bugs para Super Mario 64 y a Gus sentado en un Super Nintendo gigante, debes echarle un ojo a este número.

Año 6 #4



Todas las técnicas para Mario Kart 64 y The King of Fighters '95 están aquí. La primera revisada a Turok Dinosaur Hunter y Doom, dos excelentes títulos del mismo género, al igual que J. League Perfect Striker y Blastcorps, las publicamos en la sección de Página 64, aunque ya no era en la página 64... La sección de Club Net sigue vigente, aunque después se pondría mejor. Por ahí verás a Gus compartiendo escena con Fei Long, Vega y Ken.

Año 6 #5



Este número fue muy emotivo porque te dimos la noticia de que nuestro buen amigo Peke ya había conseguido un permiso de NOA para realizar algunas cosas especiales para el SNES y con esto se iba a marcar el inicio de México como desarrollador de productos para Nintendo... finalmente no se concretó el proyecto, pero siempre hay más oportunidades. También estrenamos un nuevo formato para la sección de Club Net, en donde ya no recomendábamos sitios, sino que te enseñábamos a hacerlos.



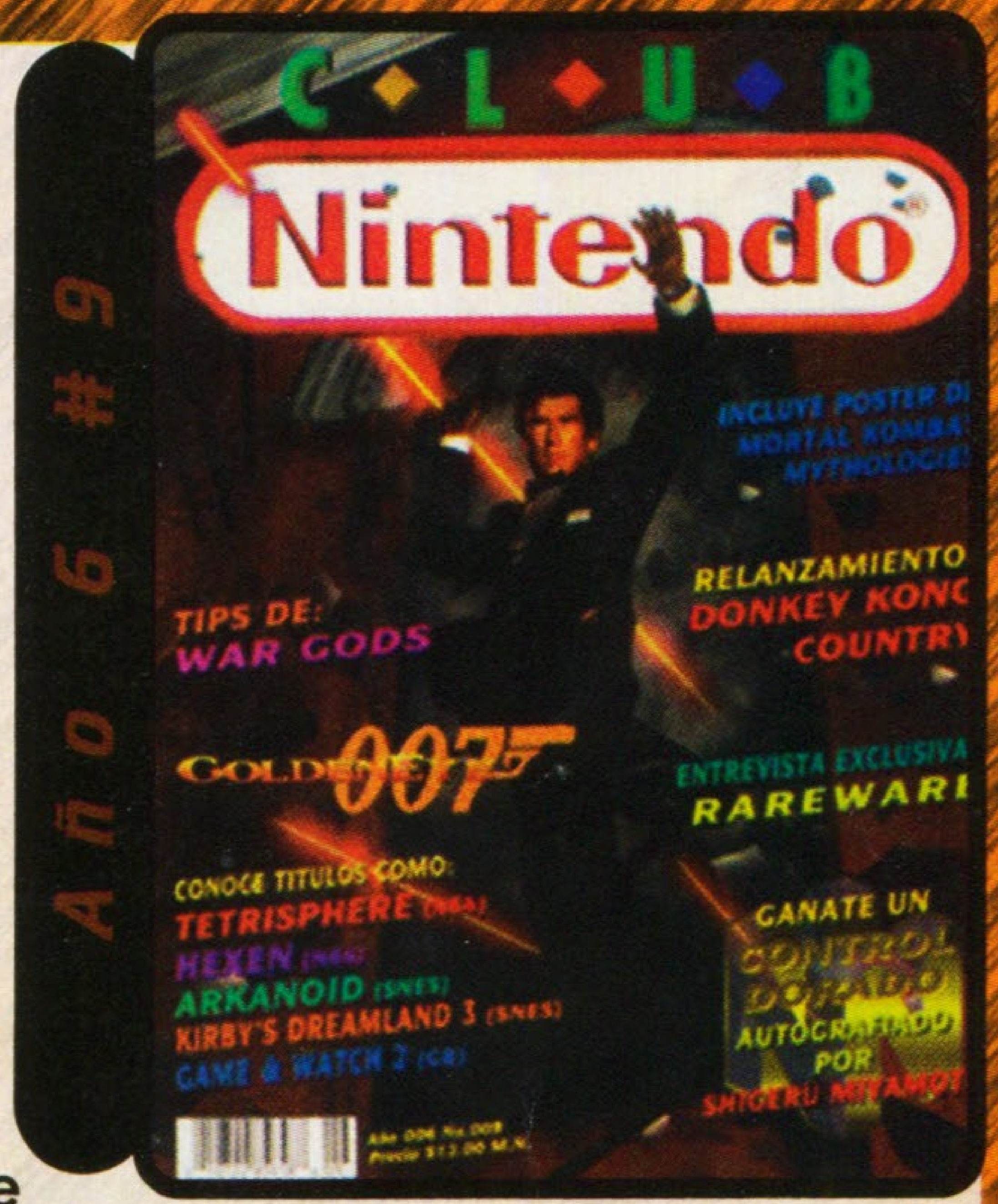
Un juego que marcó la historia del SNES fue Star Fox y en este número tenemos de portada Star Fox 64, la versión de aquel título tan exitoso pero para el sistema de 64 bits. En este ejemplar tuvimos una gran cantidad de análisis de juegos que fueron relanzados y que se ganaron el sello de Players Choice. El N64 cuplió un año de vida y se lo celebramos... por cierto, el anuncio del Magic de la contraportada no está al revés, lo que pasó fue que... bueno, sí está al revés.



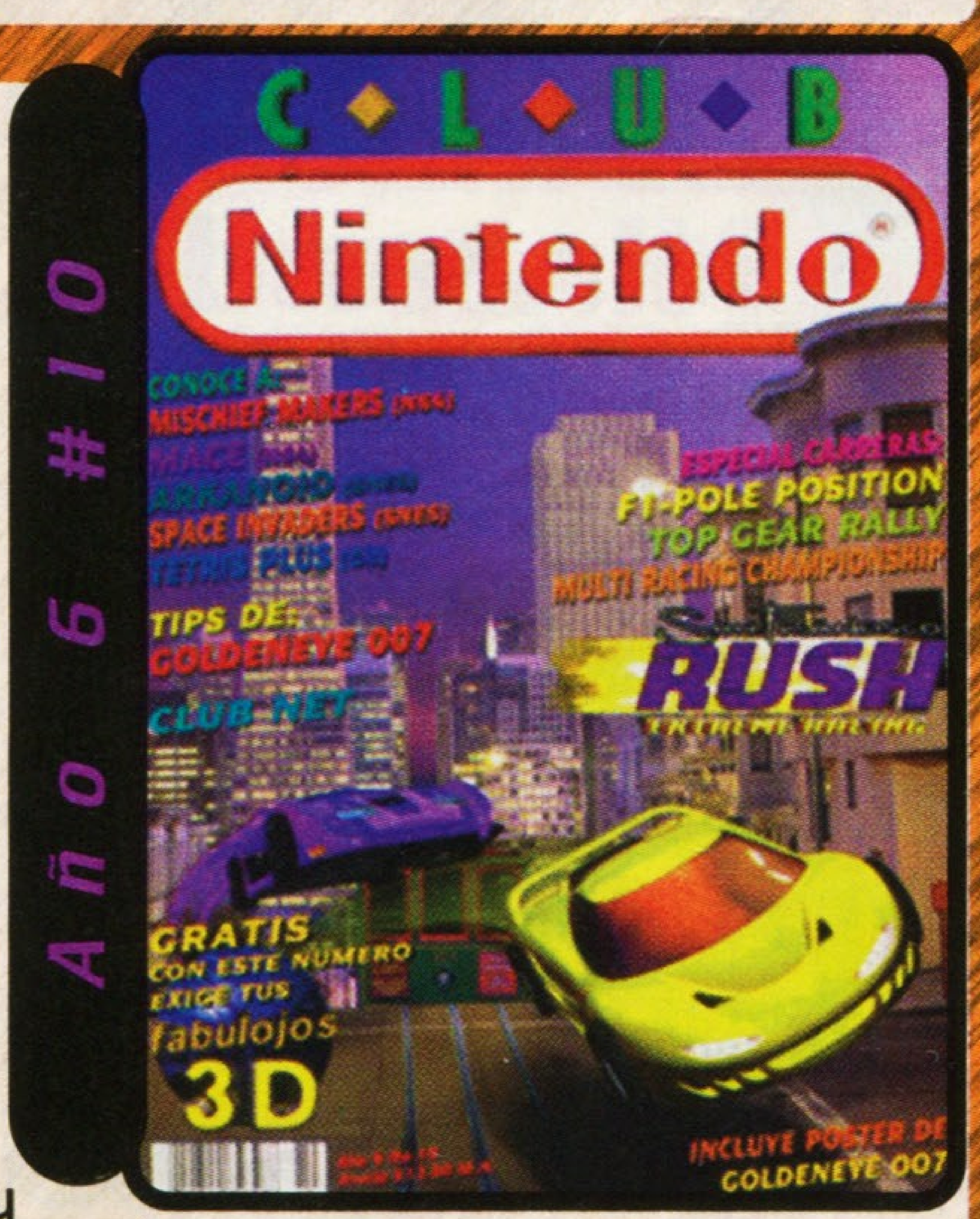
En este mes comenzamos con los tips de Star Fox 64, además de publicar por segunda vez los tips de Zelda: Link's Awakening de GB y la continuación de los de Turok. También dimos un adelanto de lo que vimos en el E3 de Atlanta '97 y bla, bla, bla... ¡Al grano! Si tienes este número, guárdalo muy bien porque es de colección: Aquí publicamos el #1 del cómic de Axy y Spot... no hay nada más qué decir.



Lo que estaba muy de moda al momento de realizar este número era el Tamagotchi... esto no tiene nada que ver nada más nos acordamos. En este ejemplar incluímos el reporte del E3, en donde vimos lo más nuevo que venía para el N64. Muchas de las cosas que vimos en aquel evento de Atlanta llegaron sin ningún problema, a otras les cambiaron el nombre y otras de plano no llegaron, por ejemplo Robotech: Crystal Dreams, que literalmente eso fue, nada más que un sueño de cristal.



El agente 007 fue quien protagonizó la portada de este número. En este mes Nintendo Power celebró lo mismo que estamos celebrando nosotros ahorita, su número 100. En este número regalamos el codiciado control dorado de N64, que venía acompañado de las firmas de Shigeru Miyamoto y Takaya Imamura. Lo más triste es que aquí se terminó la publicación del comic de Axy y Spot... ni modo.



Este número no fue tan interesante como los otros, claro, en cuestión de noticias nuevas, sin embargo publicamos más imágenes de Zelda 64, con lo que comenzó la expectación sobre este gran juego; también retomamos los cursos de HTML en la sección Club Net y regalamos los increíbles Fabulojos que te servían para ver ciertas cápsulas en 3D... seguro los sigues usando para jugar N64, ¿verdad?



La portada de este mes sí que fue sorpresiva, ya que el lanzamiento de Diddy Kong Racing fue avisado con muy poco tiempo de anticipación... vaya que Rare supo guardar bien la noticia. Aquí terminaron los cursos de HTML y, al igual que el comic de Axy y Spot, sólo lograron estar en tres ediciones. La sección Página 64 volvió como debía ser, en la página 64. También vimos un avance de Earthworm Jim 3, que terminó llamándose Earthworm Jim 3D y que no estuvo tan bueno como lo habían prometido en aquel entonces.

Año 6 #12



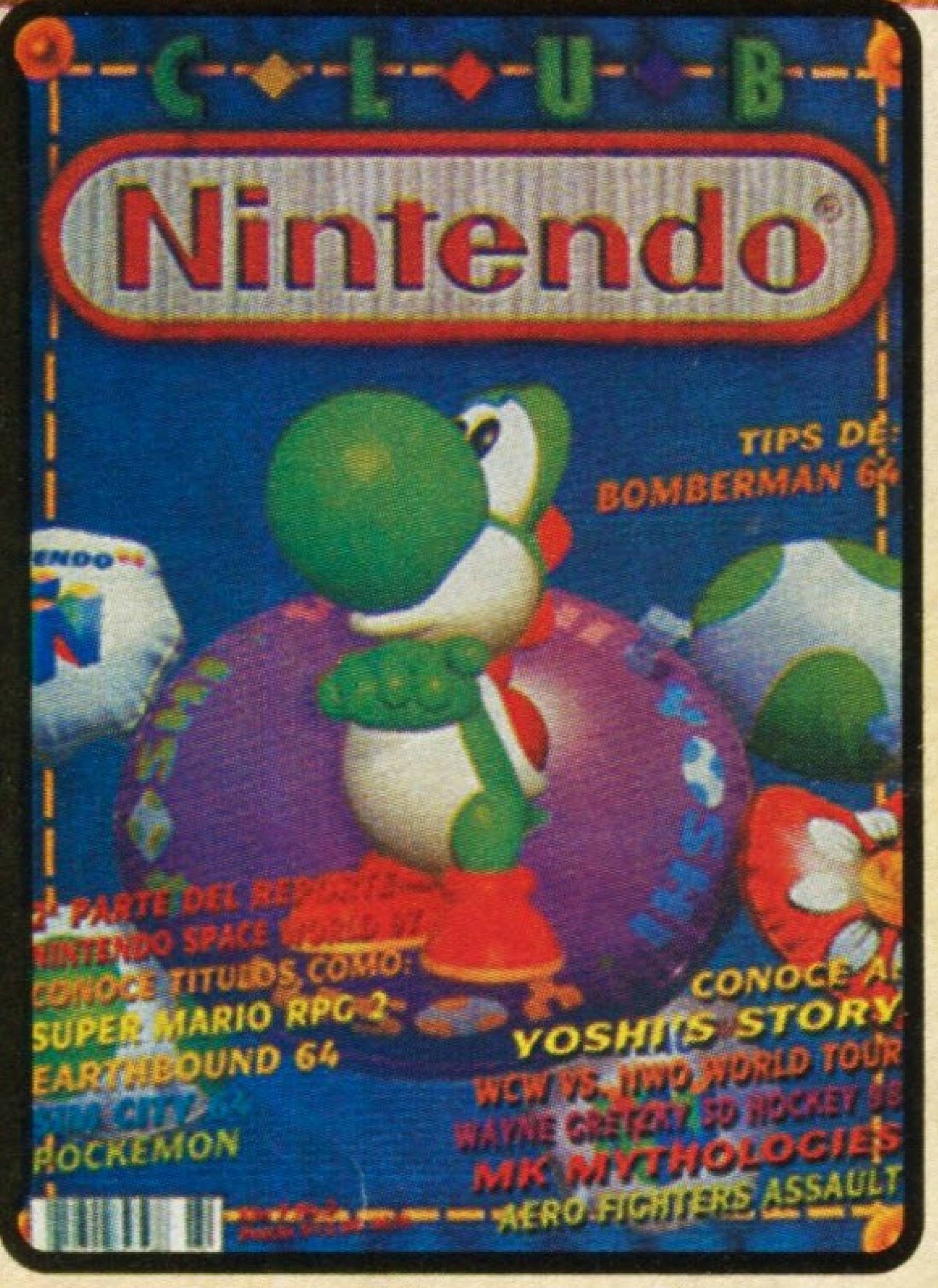
Esta es una buena portada, dedicada al arribo de Bomberman al N64. En la sección Página 64, hicimos un artículo muy interesante (que por cierto, estamos pensando en hacer la segunda parte por estos números) en donde analizábamos las diferencias que había en tres versiones de un sólo juego (americana, japonesa y europea). También dimos una probadita del reporte del Shoshinkai Show versión '97, en donde anunciamos la salida de la Pocket Camera y la Pocket Printer.

Año 7 #1



En este mes tuvimos el reporte del Space World '97 antes conocido como Shoshinkai Show. Ahí vimos cosas muy interesantes, como las imágenes de Zelda 64, con el nombre oficial y las gráficas más apegadas a lo que actualmente conocemos. Ahí hablamos por primera vez del super éxito de Pokémon. Y en ese mismo evento, cuatro "jóvenes" japoneses, Takaya Imamura, Satoru Takizawa, Yoshiki Hanakana y Shigeru Miyamoto, le rayaron con un plumón una gorra a Gus.

Año 7 #2



Esta portada nos gustó mucho, ya que presentaba el juego Yoshi's Story para el N64. No fue sino hasta este número cuando nos cambiamos de nuevo de dirección... la mudanza tardó un poco y aunque las cartas llegaban a Hamburgo, nosotros seguíamos en Esperanza y teníamos que ir hasta allá a leerlas. Lo más atractivo de esta revista fue la segunda parte del reporte del Space World, en donde dimos noticias muy buenas, como la pronta llegada de Pokémon a América. Y no tomes en cuenta lo que dice en la página 6 de Yoshi's Story.

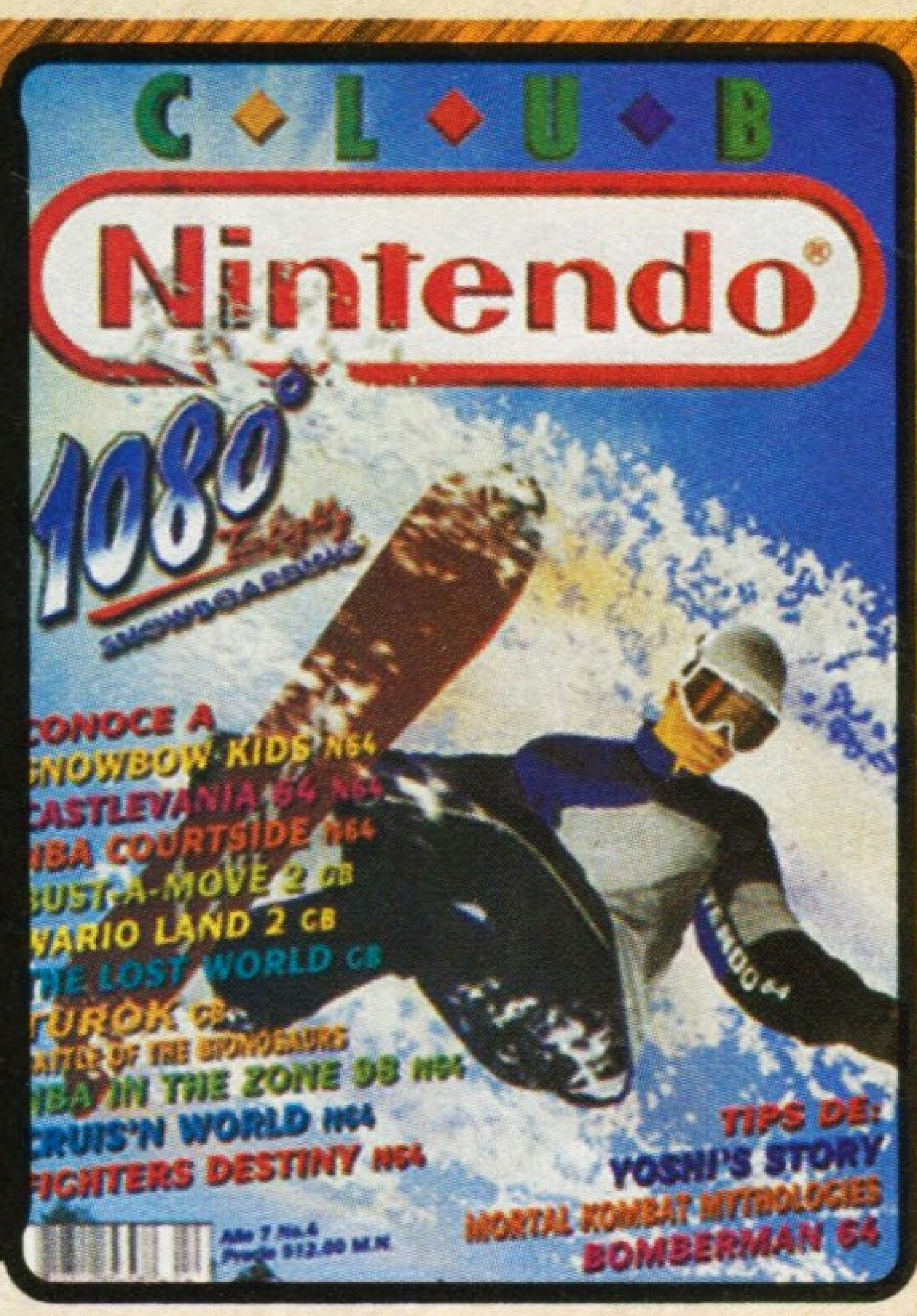
En este número se empezaron los Tips del legendario Yoshi's Story (14 páginas), además de conocer el famoso Pikachou y los juegos de Pockémon (¡¡¡sí!!!, así escribimos en aquel entonces el nombre del ratón eléctrico Pikachu y los juegos de Pokémon).

Año 7 #3



Los 19 títulos que se analizaron en este número fueron mucha chamba para los investigadores. Los Tips de Yoshi's Story siguieron (15 páginas). Uno de nuestros colaboradores se congeló el trasero con su Game Boy Pocket Ice Blue. Las primeras imágenes, más apegadas al resultado final del fabuloso Castlevania para Nintendo 64 aparecen en el Clubnin.

Año 7 #4



Año 7 #5



Pese a que el Virtual Boy no obtuvo el éxito deseado, no podemos negar que es una muy buena consola. Esto lo decimos porque si en aquel entonces pensabas así, seguro adquiriste el súper paquete de este sistema. Seguimos con Yoshi's Story (11 páginas de Tips, 1 Póster, 1 SOS, 1 anuncio). Hasta la fecha no hemos descifrado si el personaje de la página siete es Panteón o su doble artístico. Reaparecen los Tops con un récord de Joe que no ha sido superado hasta la fecha.

Año 7 # 6



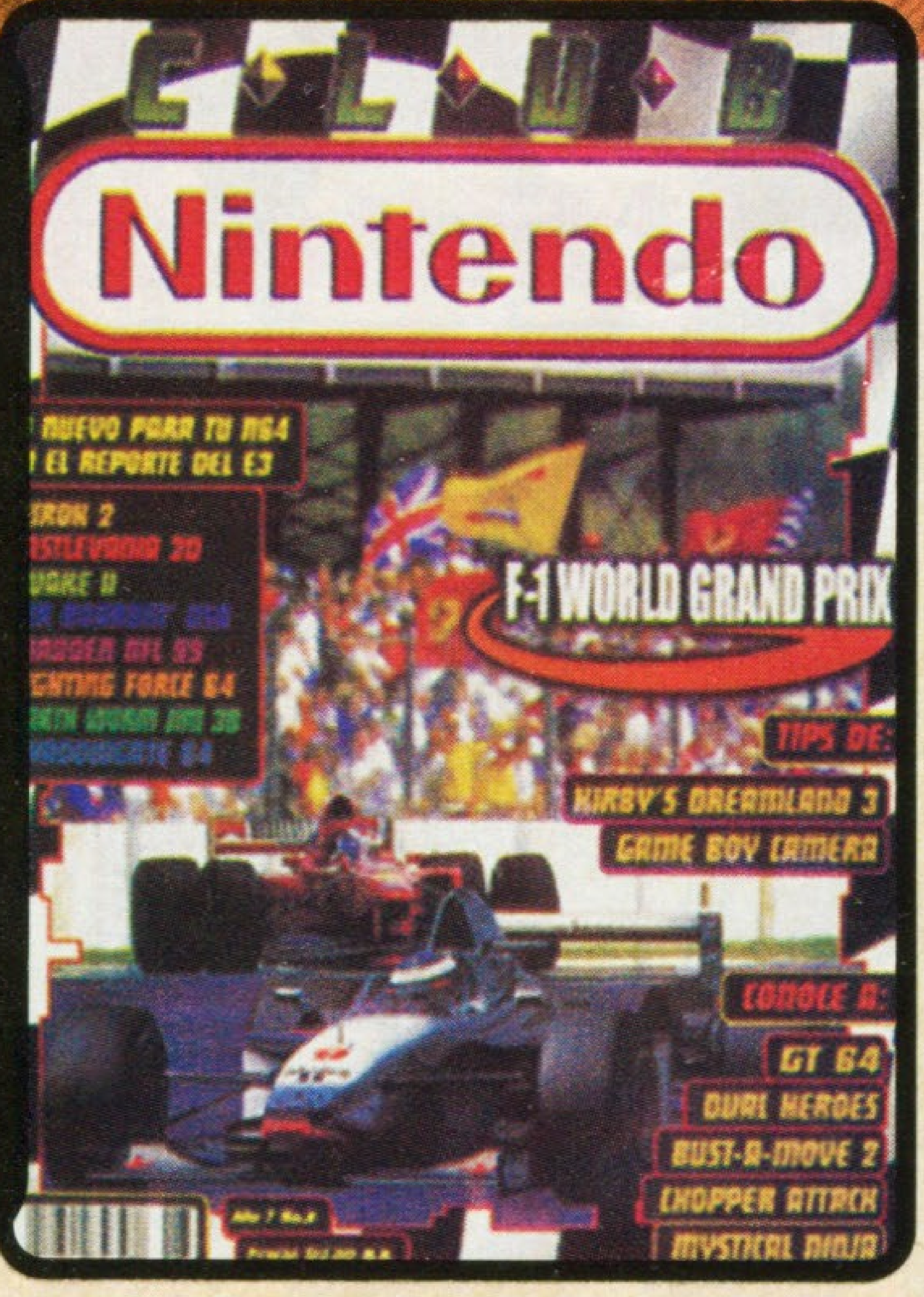
La pareja más dispareja hace su aparición en la portada de Club Nintendo. Yoshi's Story ya no aparece en la sección de Tips, pero sí aparece en algunos anuncios (este dinosaurio sí causó revuelo en la redacción de Clubnin). En este número se revisaron 22 títulos entre Nintendo 64 y Game Boy. La Game Boy Camera entra de lleno a México y en este ejemplar te dimos un reporte completo de este accesorio.

Año 7 # 7



Renovarse o Morir. Lema que se utiliza en este número. El diseño y el contenido son nuevos elementos en este ejemplar. Uno de los grandes juegos de todos los tiempos llega a nuestra portada... F-Zero X. El Game Boy Color nace y Pokémon es anunciado en el E3 '98 donde Club Nintendo es reconocido por NOA con el premio a la Excelencia. Empieza la polémica por las "maquinitas"

Año 7 # 8



El reporte del E3 '98 más extenso salió en este número. Con títulos interesantes este reporte se llevó casi el 60% de todo el contenido del ejemplar Muy buenos tips dimos para hacer animaciones con la Game Boy Camera... aunque el modelo sea un Akuma "pirata" Reaparecen los Tops con dos grandes títulos, estos son: Mario Kart 64 y Diddy Kong Racing.

Año 7 # 9



Spot da los Tips del primer RPG para Nintendo 64. La pareja más dispareja (¿Gus y Pepe?) aparecen en los Tips. En los SOS aparece una forma algo rara de sacar los passwords de Castlevania Legends (hasta la fecha no sabemos cómo lo hicimos, pero quedaron plasmados en este número). El debut y despedida de la sección Previo Internacional con Sim City 2000 para N64.

Año 7 # 10

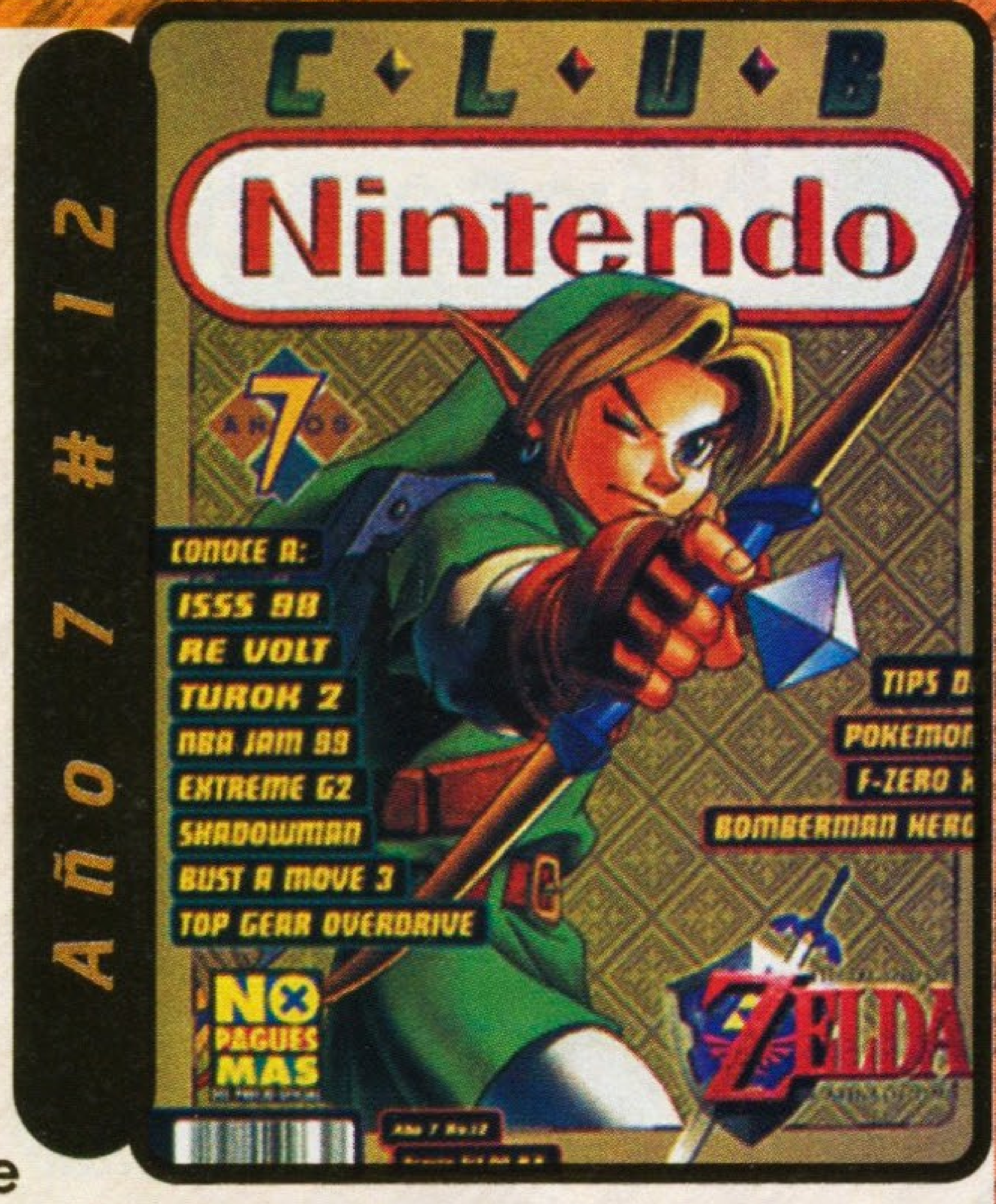


El fenómeno japonés Pokémon es una realidad en México, entran de lleno las versiones roja y azul. En este ejemplar hay análisis muy completos de tres juegos de fútbol americano. El tema del mes causó revuelo con el doblaje al español en México (hoy en día sigue igual, por algunos mosquitos que están rondando por ahí). Siguen los Tips de Gus y Pepe (la pareja más dispareja). La sección Museo inicia en este ejemplar.

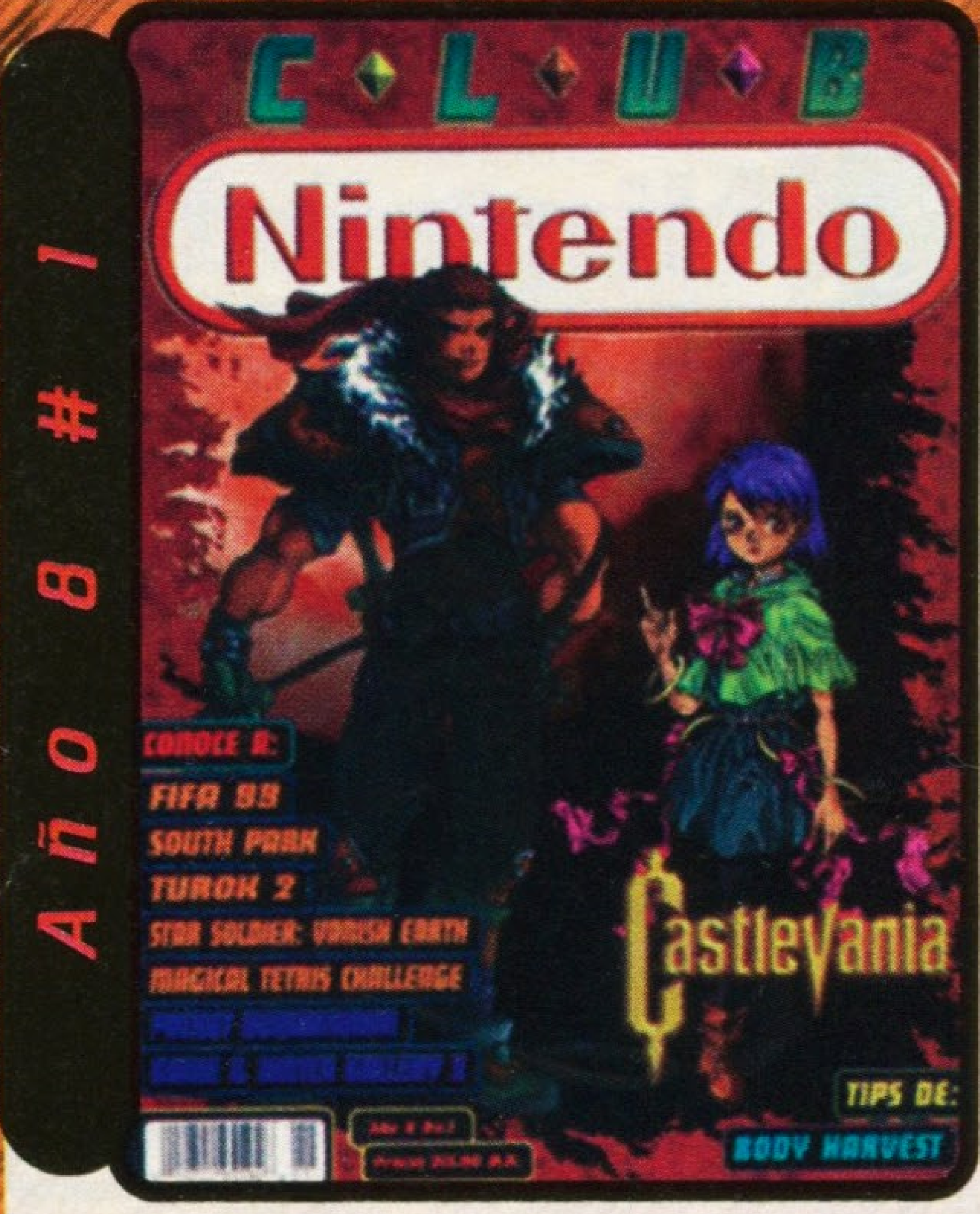
Año 7 # 11



Esta es una muy buena portada de Turok 2... por cierto, el dinosaurio no es Gus enseñando las anginas, ¿eh? Además anuncia su salida de 256 Megas igual que Zelda: Ocarina Of Time. El ratón eléctrico hace su aparición en versión Pocket así como Link en el formato de 64 bits. La pareja dispareja sigue haciendo de las suyas y terminan sus Tips en este número (Gruntilda los va a extrañar, así como el precio anterior por cada ejemplar).



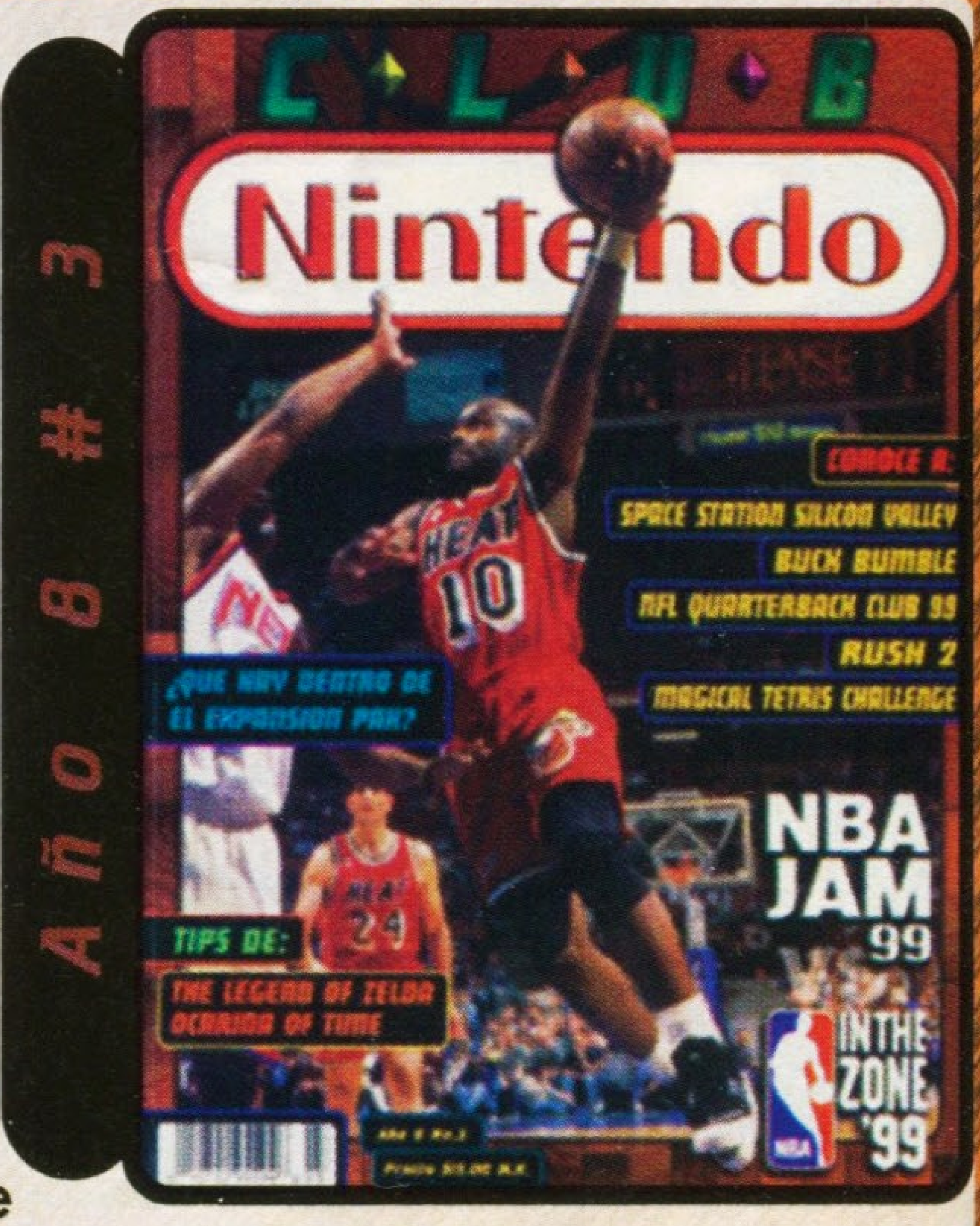
El genio Shigeru Miyamoto crea el videojuego del siglo conmemorando el séptimo Aniversario de la revista de videojuegos del siglo Club Nintendo. Sigue la Pokémanía en la redacción y no podían faltar los Tips. La página de Internet de Nintendo de México se hace presente en este número. Y gracias por todas las felicitaciones que nos llegaron en este número, por nuestro séptimo aniversario.



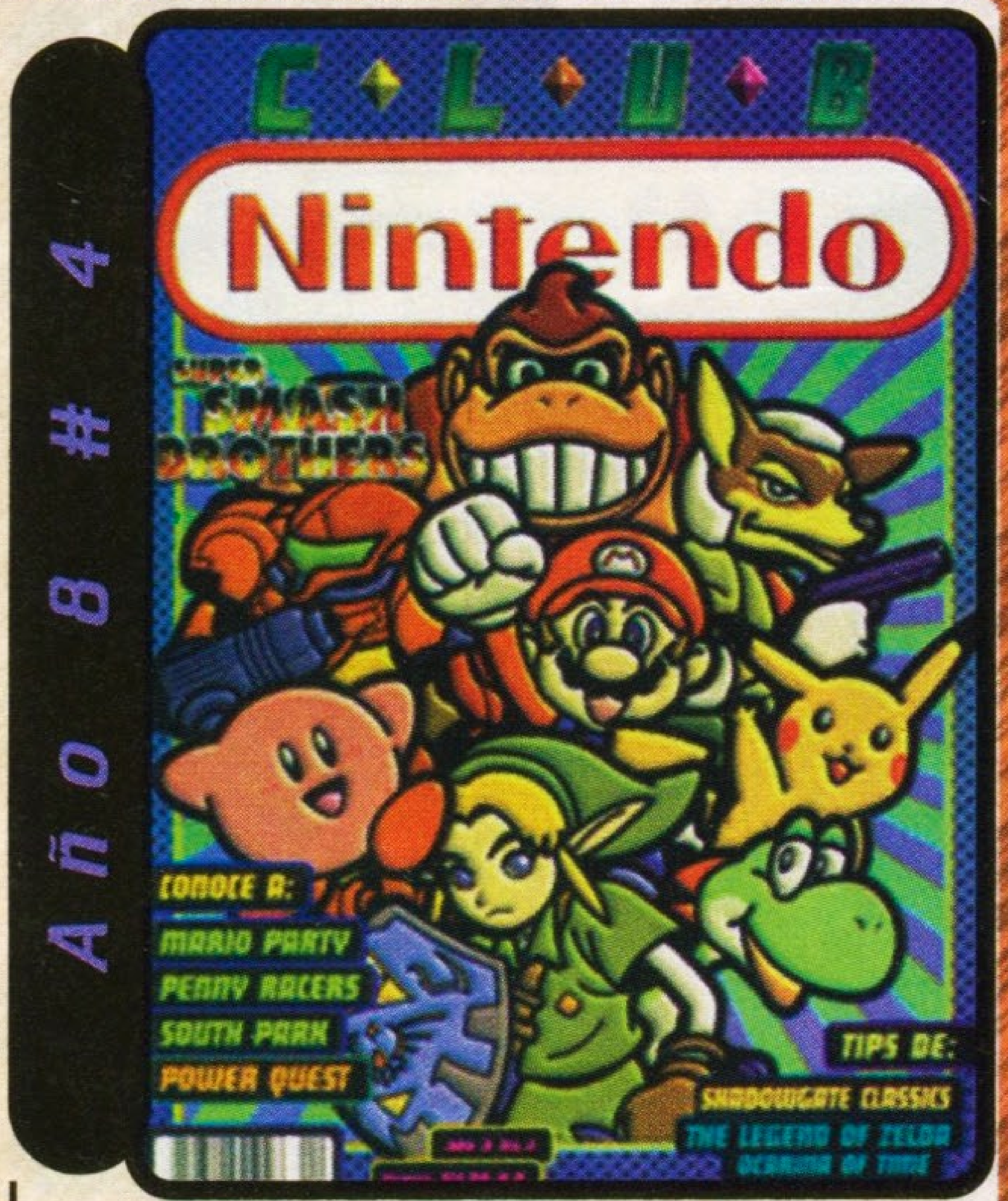
Uno de las mejores series de la historia llega al Nintendo 64 con Castlevania. La ironía de la vida se hace presente, ya que el juego de Ghosts'n Goblins para NES llega al Museo (la ironía es que ya salió para el Game Boy Color). El juego más exprimido llega al GBC en un A Fondo de Tetris DX. El contenido del Año 7 es publicado en un reporte muy completo.



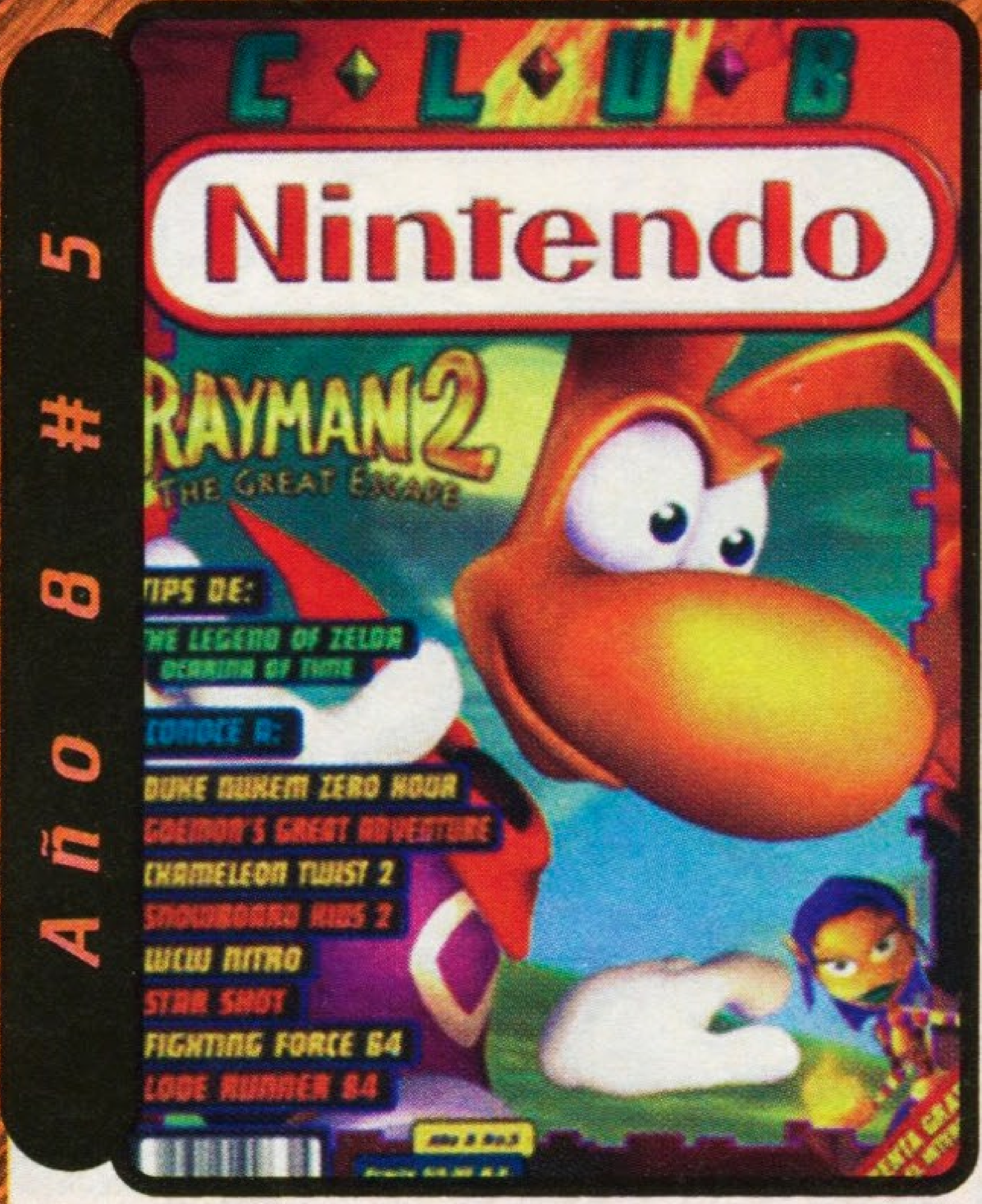
El videojuego para 4 jugadores simultáneos más divertido de cualquier sistema llega a nuestra portada, estamos hablando de Mario Party (¿acaso existe otro más divertido? Bueno, ahora sí: Mario Party 2). Las primeras imágenes de Super Smash Bros., Hybrid Heaven y Perfect Dark están en este ejemplar El Game Boy Color da de qué hablar con la amplia variedad de juegos que son revisados aquí.



La redacción de CN se llevan una desilusión por haber creído que el NBA Jam 99 era lo mismo que el de SNES (¡¡He's on Fire!!). Una nueva era para jugar llega con Silicon Valley. El primer videojuego en utilizar el Expasion Pak (NFL Quarterback Club'99) está dentro de un análisis en este ejemplar Las bromas de la página 75 nadie las entendió, incluso la persona que las escribió. Entrevista con el Staff de www.nintendo.com.mx.



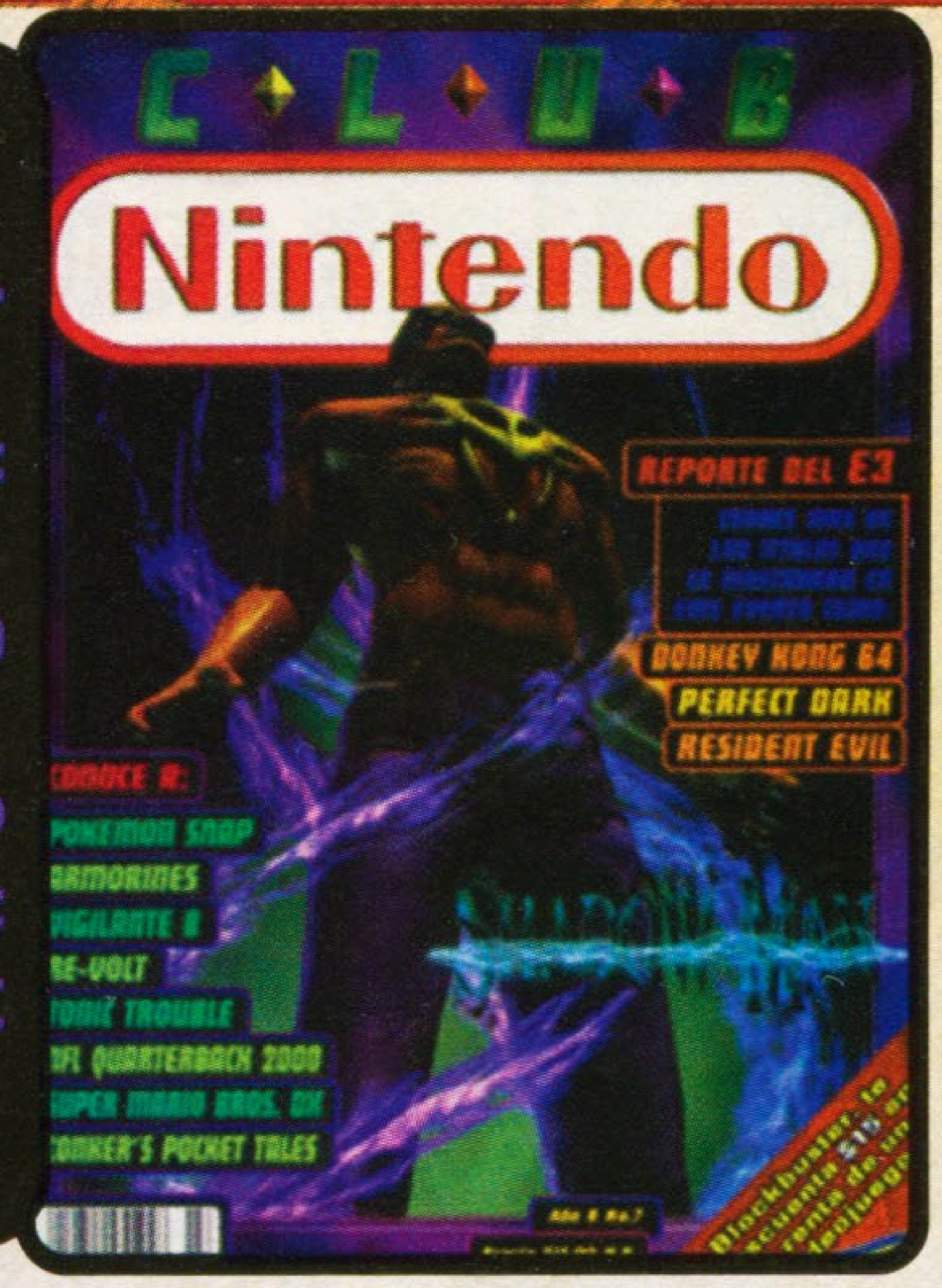
Después de tanto tiempo de espera, por fin Samus hace su aparición en 3D en el juego de la portada de este mes. El juego de menos memoria (64 megas) sale para N64 (Penny Racers). En tan poco tiempo de haber salido, Ocarina Of Time tiene sus Bugs, Pokémon no se podía quedar atrás y publicamos al Pokémon Missingo. Pokémon Snap y Pokémon Pinball son una realidad (PKMN Pinball es el primer cartucho de Game Boy que trae incluido el Rumble).



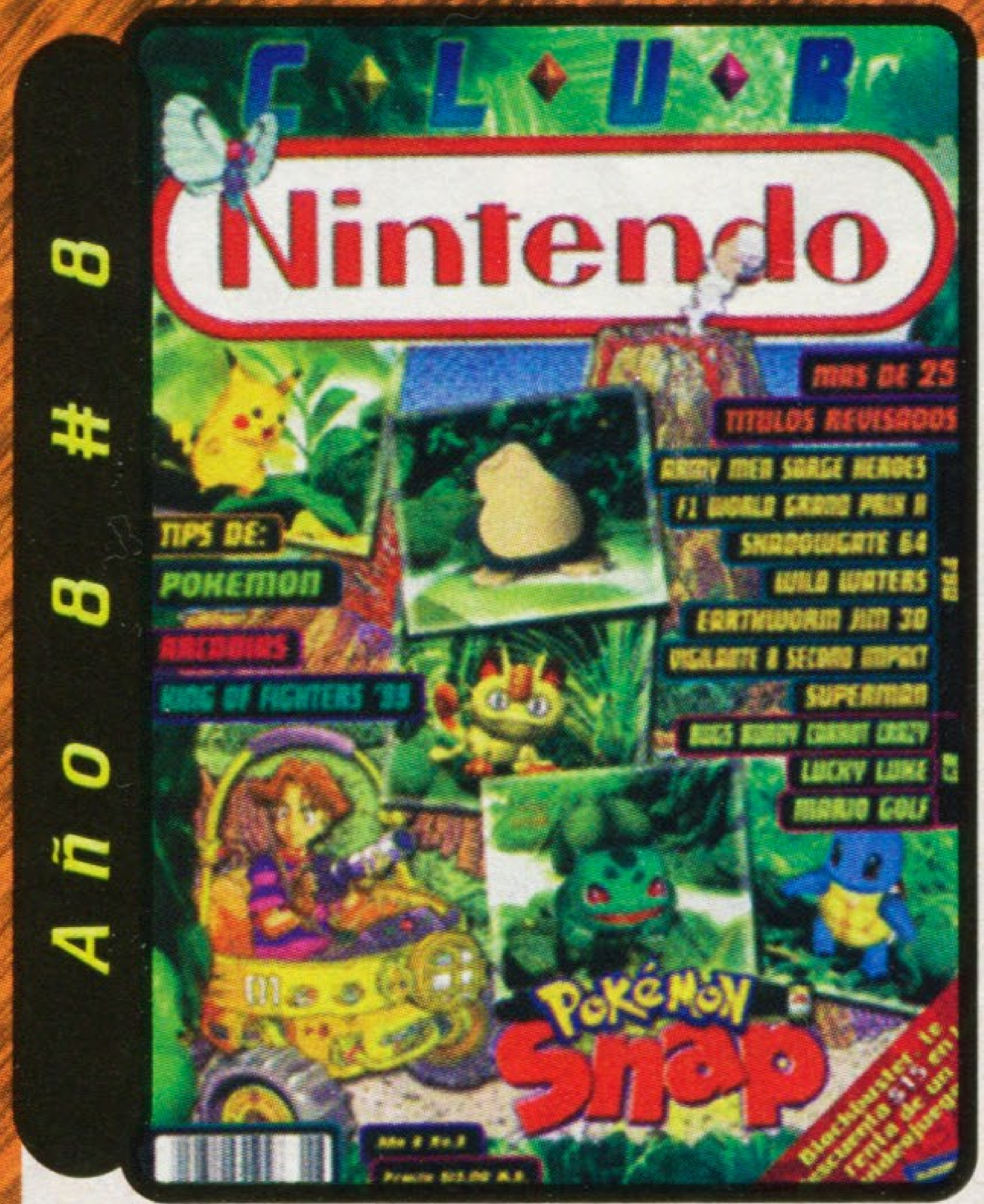
Los comentarios en este artículo del Año 7 # 10 sobre la pareja dispareja lo corroboramos en la foto de la página 20 de este ejemplar. Aquí publicamos muchas fotos curiosas tomadas con la Game Boy Camera, como la de nuestro cuate Eugenio Derbez La doble portada fue de lo mejor de este ejemplar.



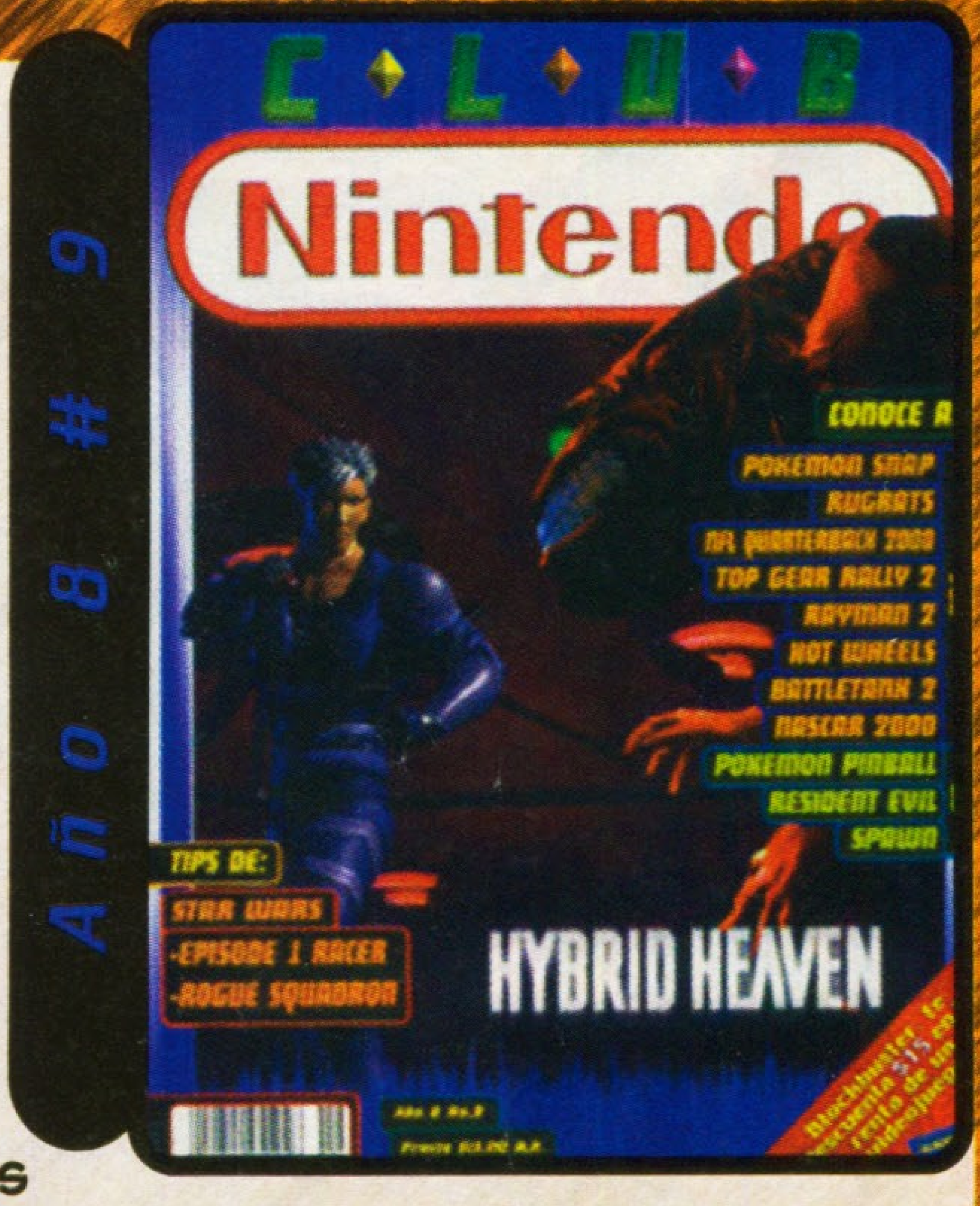
Uno de las franquicias más grandes de toda la historia ha sido Star Wars y no podía faltar su portada en CN, pues llegó el tan esperado Episodio I acompañado de SW:El Racer. La serie animada de TV "Pokémon" empieza a cubrir de la fiebre amarilla a nuestro país. Tetris llega al formato de 64 bits, los juegos de béisbol son analizados e Hybrid Heaven aparece en este ejemplar. El E3 '99 estaba por llegar.



El reporte más completo del E3 '99 con más de 140 videojuegos analizados (incluyendo Resident Evil para N64 y GBC, además Pokémon Yellow para GB. El proyecto secreto de Nintendo llamado Dolphin se hace presente en la boca de todo mundo. Los hermanos Mario llegan al Game Boy Color con el pie derecho dentro de su cartucho Super Mario Bros. Deluxe. Por fin, Conker, hace su aparición para un sistema de Nintendo, pero para el GB, habrá que esperar para verlo en 3D.



Desde soldaditos de plomo hasta Terry Bogard (pasando por Superman), en este ejemplar se revisaron más de 25 títulos. La traducción de Shadowgate 64 en nuestras instalaciones fue trabajo de muchos días (y noches) que el equipo de Club Nintendo hizo realidad solamente para los videojugadores de habla hispana. La clonación de Pokémon está en la euforia total y CN no se puede quedar atrás dando este fabuloso bug.



Uno de los mejores RPG's de toda la historia llega al N64: Hybrid Heaven. Asteroids Hyper 64 se lleva el abucheo de oro en nuestra redacción y Pokémon Snap entra A Fondo en nuestra revista. Aquí hay un muy buen análisis de Pokémon Pinball. El mejor juego de estrategia es analizado A Fondo en este número, claro, estamos hablando de Command & Conquer... aunque seguro lo desbanca Star Craft 64.

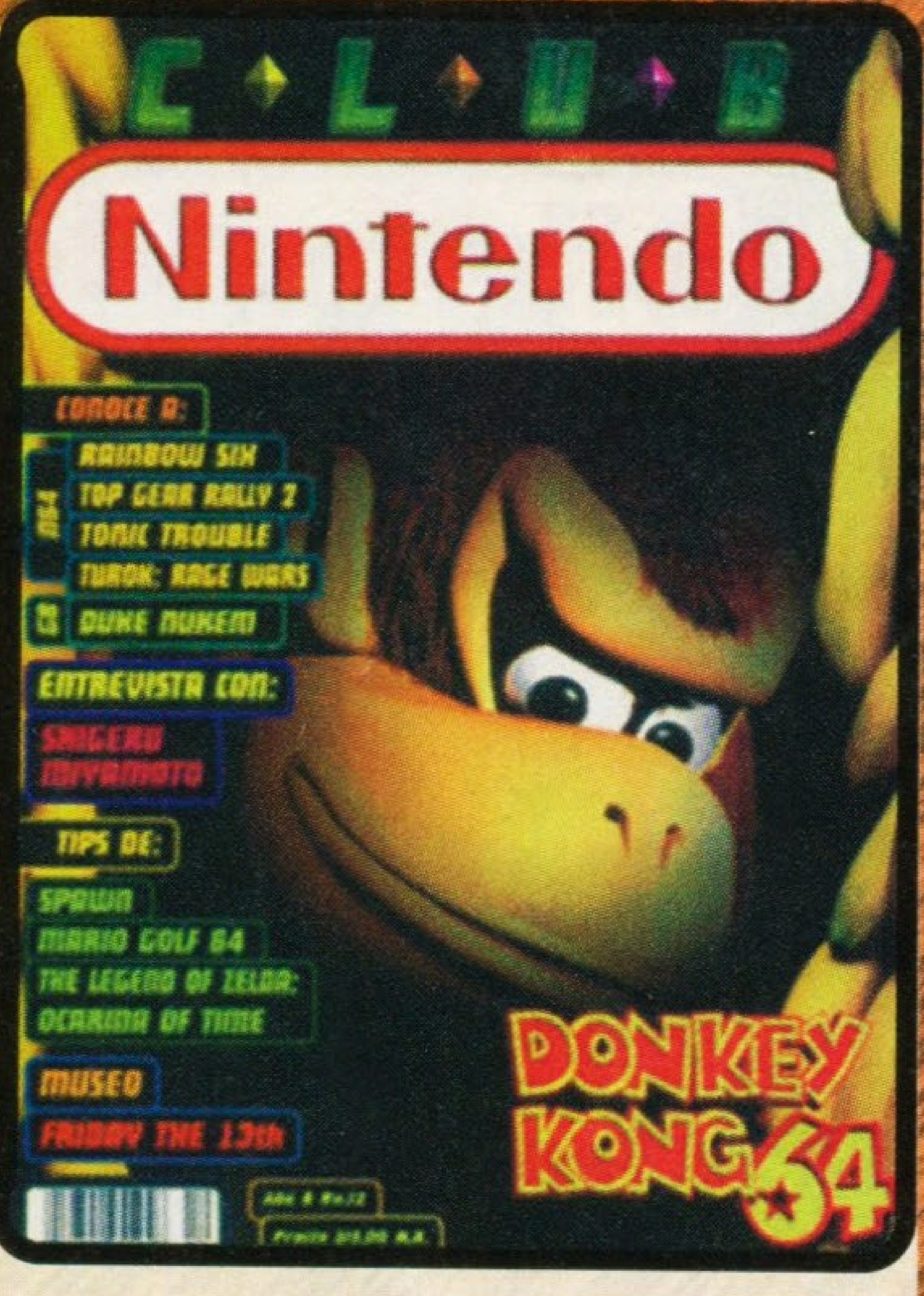


Jet Force Gemini llega pisando fuerte y nos sorprende con la calidad de juego que es gráficamente, movilidad, cinemas y enemigos que parecen infinitos, son algunas de las cualidades de este gran título. El reporte más completo del Space World '99 allá en Japón apareció en este número con análisis de juegos como: Pokémon Silver y Gold, Mario RPG 2, DK 64, Kirby 64, Mario Party 2 y Zelda Gaiden entre muchos otros.



Star Craft 64 es otro título de estrategia y no podía faltar en nuestra portada. Zona Zip es apoyada por CN y Gus hace su reaparición en TV Castlevania tiene su secuela y es analizada en un Previo. Mario Golf sigue causando revuelo y es analizado el juego de N64 y el de GBC. Donkey Kong 64 viene en camino y nos hacemos la pregunta necesaria ¿será igual que Banjo Kazooie? (ya sabemos que no, porque la pareja dispareja se desintegró).

Año 8 # 12



Terminaba el milenio, los 1900, el Y2K estaba por llegar. DK 64 entró a nuestros sistemas y vimos con total agrado que no era igual que la pareja dispareja. En este número se recordaron bugs, estrellas, skulltulas y anillos. El Control de los Profesionales fue muy bueno, ya que Axy y Spot nos dieron tan sólo una "probadita" de la historia de los videojuegos.

Año 9 # 1



El mejor juego de multijugadores ha regresado, Mario Party 2 es una realidad y nuestra portada se hace presente con este gran título. La pareja dispareja viene en camino (¿será la reconciliación de Gus y Pepe?) en Banjo-Tooie. Los Tips de Goemon ya tenían Mariado a uno de nuestros colaboradores. DK 64 es analizado A Fondo y la lombriz Jim se ríe de su análisis. Jet Force Gemini tiene sus Tips además, de Mario Golf para GBC.

Año 9 # 2



El ejemplar número 99 de nuestra revista trae bastantes títulos de Nintendo 64 y Game Boy. Resident Evil llega a nuestra redacción y nos deja con un buen sabor de boca. Turok sigue haciendo de las suyas y regresa con Rage Wars para N64. Ridge Racer 64 aparece en el N64 con un gran juego en movilidad y gráficas. Claro, en esta edición publicamos el Album Pokémon, que esperamos que ya hayas llenado.

Año 9 # 3



Este mes cumplimos 100 números. Se dice fácil, pero no es tan sencillo como parece. En esta edición publicamos un resumen de los cincuenta segundos números de Club Nintendo, en donde la frase secreta fue: La pareja dispareja. No hace falta decir qué más te encuentras en este número, ya que puedes verlo por ti mismo...

Especiales

Al igual que en los primeros cincuenta números, en este otro paquete de cincuenta hubo además tres ediciones especiales, y si haces cuentas, en realidad existen 105 números de Clubnin, sin contar las reediciones, pero no los cuentes dentro de la numeración normal.

En Abril de 1997, hace casi tres años, lanzamos esta Edición Especial de Arte. Aquí hay ilustraciones que difícilmente consigues en otras partes. Este número especial ha sido de los más difíciles de hacer, debido a la gran cantidad de material con el que contábamos.

Especial Arte



Al igual que nuestro primer especial, el de S.O.S., esta Enciclopedia contó con los mejores trucos para todos los (o bueno, casi todos) títulos de SNES, Game Boy y N64. Fue también muy laborioso, por la gran cantidad de trucos que incluimos.

Especial Enciclopedia



Si eres un fanático a morir de Pokémon, debes tener este número especial y si no tienes la más remota idea de qué es Pokémon, en esta edición lo sabrás. Estamos muy orgullosos de este ejemplar, ya que aquí encuentras TODO lo que gira al rededor de Pokémon, además de las guías para que termines todos los juegos que hay hasta ahora.

Especial Pokémon



Mario no se conforma con los golpes, ni con el golf y mucho menos con ser la imagen oficial de Nintendo. Hudson Soft nos trae la segunda parte del juego más entretenido para cuatro jugadores simultáneos, es nada más, ni nada menos que Mario Party 2.



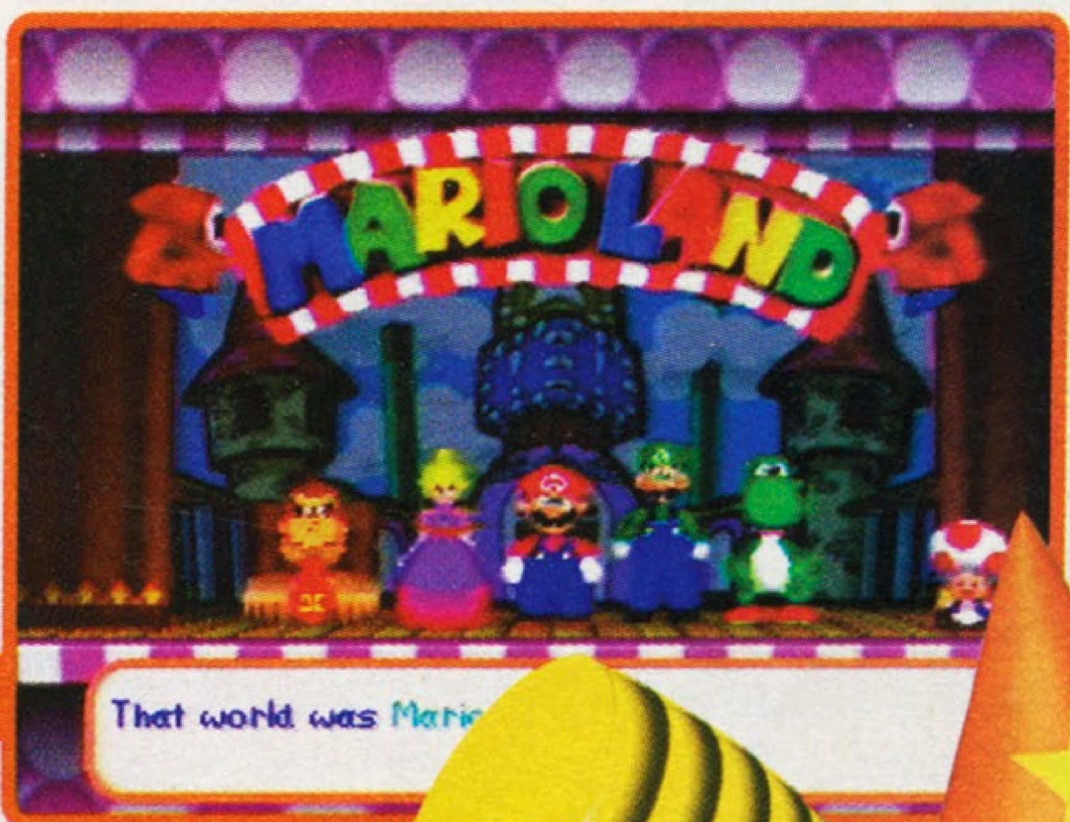
MARIO PARTY 2



Algo que nos viene primero a la cabeza es la comparación entre el primer Mario Party y éste.



Pues la gente de Hudson se puso a trabajar duro para hacer la secuela mucho mejor que la anterior



Este juego cuenta con la misma cantidad de personajes a escoger' Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Wario y Donkey.





En lo primero que te puedes dar cuenta de la diferencia entre uno y otro es en el número de mini-juegos que trae incluídos: MP2 tiene 64 mini-juegos (44 totalmente nuevos y 20 anteriores pero muy bien renovados).



Ahora también podrás practicar los mini-juegos antes de entrar de lleno a ellos. En la pantalla preliminar del juego verás las especificaciones del mismo, ahí presiona R para entrar en el modo de práctica.



Nintendo
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE
E
Clasificación

HUDSON SOFT
Desarrollado por

256 megabits
Memoria

TABLERO
Categoría

Enero 2000
Fecha de Salida





Los mini-juegos se desarrollan de la misma forma, ya sea uno contra uno en modo de Duelo (más adelante lo explicaremos), dos contra dos, tres contra uno y el modo de "cada quién para su santo"





Algo que salta a la vista en esta versión es la implementación de ítems, estos los podrás comprar en unas tiendas especiales que se encuentran en todos los tableros o también acertando en los espacios verdes que tienen como ícono un cofre blanco. Para saber más acerca de los ítems, aquí tienes la lista de todos, su precio y el efecto que tienen a la hora de usarlos.

ITEMS

Mushroom (10 monedas): Cuando utilizas este hongo te regalará un tiro extra, la suma de los dos tiros será la cantidad de espacios que recorrerá tu personaje.

Skeleton Key (10 monedas): Dentro de cada tablero hay unas puertas que solamente se podrán abrir con esta llave.

Plunder Chest (15 monedas): Este cofre abrirá un regalo para ti, si otro jugador tiene un ítem cuando utilizas el cofre, se robará el ítem de ese jugador.

Dueling Glove (15 monedas): Este guante te dará la opción de entrar en Duelo con otro jugador

Warp Block (15 monedas): Este cubo hará que intercambies el lugar del jugador que se encuentra más cerca de la estrella.

Golden Mushroom (20 monedas): Al igual que el hongo normal, éste te dará tres tiros del dado y sumados será el número de casillas que deberás recorrer

Magic Lamp (30 monedas): La lámpara mágica hará aparecer al genio y éste traerá para ti (por una módica cantidad de monedas) la estrella de Toad.

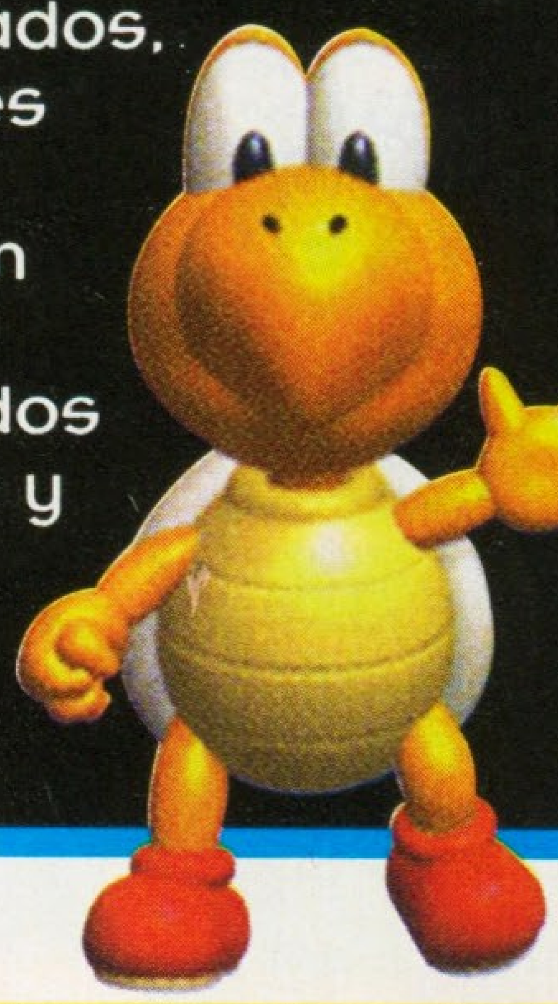
Boo Bell (Solamente en espacio verde): Usa la campana para llamar a Boo y robarle unas monedas al primer lugar.

Bowser Suit (Solamente en espacio verde): Una vez que te pones el traje de Bowser, le podrás quitar 20 monedas a cualquier jugador y dárselas a Bowser.

Bowser Bomb (Solamente en espacio verde): Este es el peor ítem de todos, cuando lo tiene el Baby Bowser que se encuentra en el tablero se convertirá en el papi Bowser y avanzará la tirada de tres dados, los personajes que se encuentren en su camino serán estafados por el dragón y les quitará todas sus monedas.















Una vez que compraste un ítem tendrás la opción de traerlo durante todo el juego, pero, ¿para qué compras algo si no lo vas a utilizar? Entonces lo utilizas antes de darle el golpe al dado, una buena recomendación es utilizarlos con el fin de ganar

Ahora MP2 trae consigo cinco tableros y uno escondido (Pirate Land, Western Land, Space Land, Mystery Land, Horror Land y ¿?¿?¿? Land). Cada unos de estos tableros tienen ciertos lugares que te ayudarán o perjudicarán en el recorrido por ver quién es la estrella máxima.



Los lugares que visitarás y que son diferentes al MP original son:



Bank: En este lugar debes depositar cierto número de monedas, pero si caes exactamente en la casilla del banco, recibirás todas las monedas que se hayan guardado.





Item Shop: Aquí puedes comprar los ítems antes mencionados.

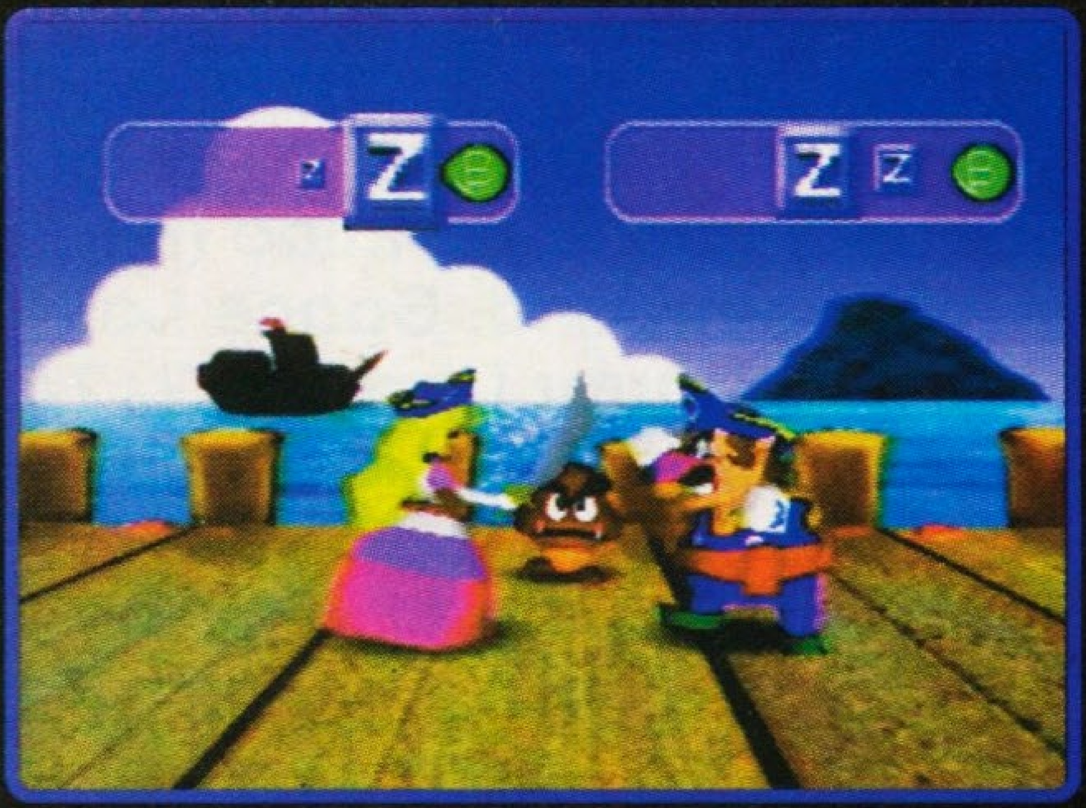




Además de estos lugares, se encuentra el famoso Toad y su estrella, Boo y el robo de monedas, Baby Bowser y su inigualable forma de quitar monedas, las casillas verdes, rojas, las de signo de admiración e interrogación, las de los ítems, las de Duelo y los espacios destinados para Bowser (ya sabes, todas tus monedas para el dragoncito preferido).

Muy bien, ahora que ya sabemos todo a cerca de los lugares e ítems, vamos a retomar el punto de los mini-juegos con el famoso Duelo con otra persona, esto se logra de tres maneras:

- Cayendo en la casilla verde con un rayo como ícono.
- Utilizando el ítem Dueling Glove.
- Cayendo en una casilla ocupada por otro jugador en los últimos cinco turnos del juego.



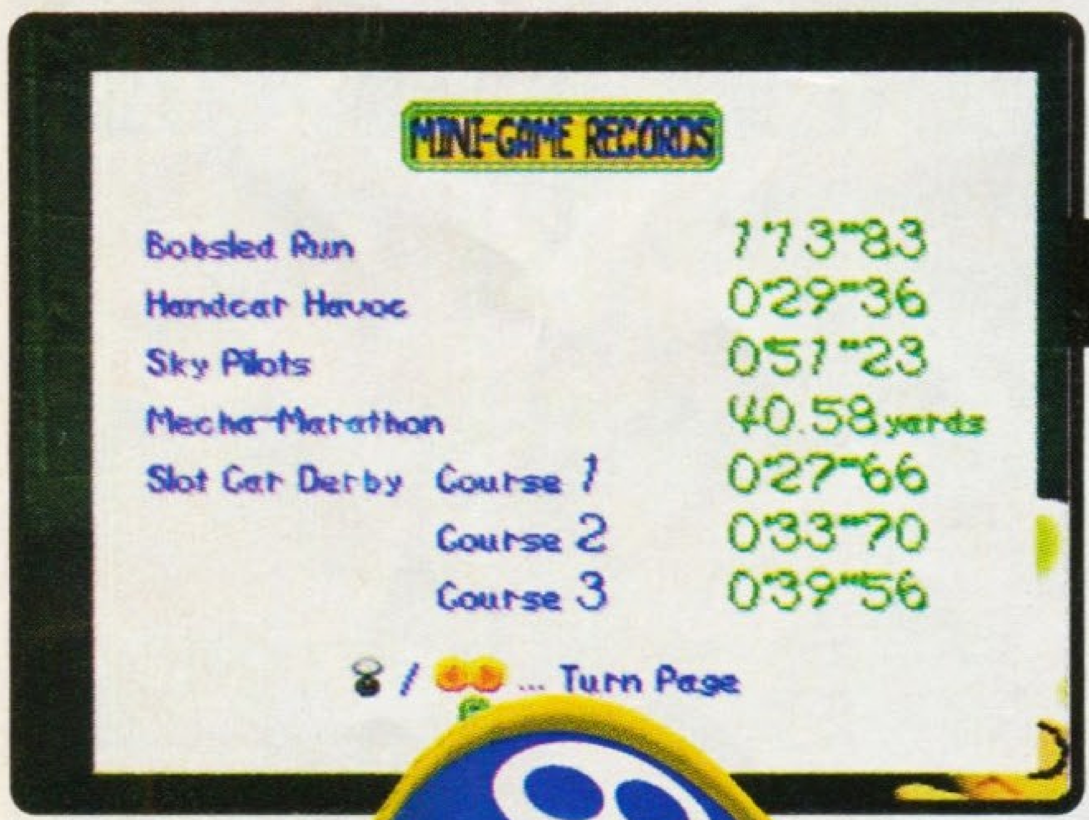




Dependiendo del tablero en el que estés jugando, será el Duelo que se lleve a cabo, pero ten por seguro que será un agarrón bastante bueno, ya que se tendrán que apostar algunas monedas y el ganador del combate se llevará todo el billete.







Las multi-opciones de este juego son básicas. Antes era un poco difícil, ahora tendrás acceso más rápido a ellas y no tendrás que estar adivinando qué hacer para poder entrar







Mario Party 2 tiene la opción de un jugador (Mini-Game Coaster). Este modo de juego es algo fácil y complicado a la vez. Lo primero que debes hacer es comprar todos los mini-juegos con Woody (a este gracioso árbol lo encuentras en Mini-Game Land). Después de haberlos comprado, aparecerá la opción de Mini-Game Coaster en la parte baja central de Mini-Game Land.



En esta opción tienes la oportunidad de jugar en diferentes dificultades (Easy,



Normal y Hard). Una cosa te vamos a decir, entre mayor sea la dificultad los $%&$%#$ plomeros se pondrán de mal humor y lógicamente te harán la vida de cuadritos.

Las gráficas de MP2 superan por mucho al primer juego. Esto lo decimos porque verás mayor fluidez en los personajes, cinemas en tiempo real cada vez que terminas un tablero y muchos elementos en pantalla que hacen de éste, un gran juego.





El juego cuenta con batería donde se salvarán automáticamente tus avances, la música no pasa de lo normal, pero lo que sí debes de saber es que Mario Party 2 es un juego que nos dejó algo raro en nuestras mentes, el primer MP causó revuelo, pero a la segunda versión le hizo falta ese punto de diversión que tiene el otro, pero de todos modos es altamente recomendable y más cuando tus cuates están



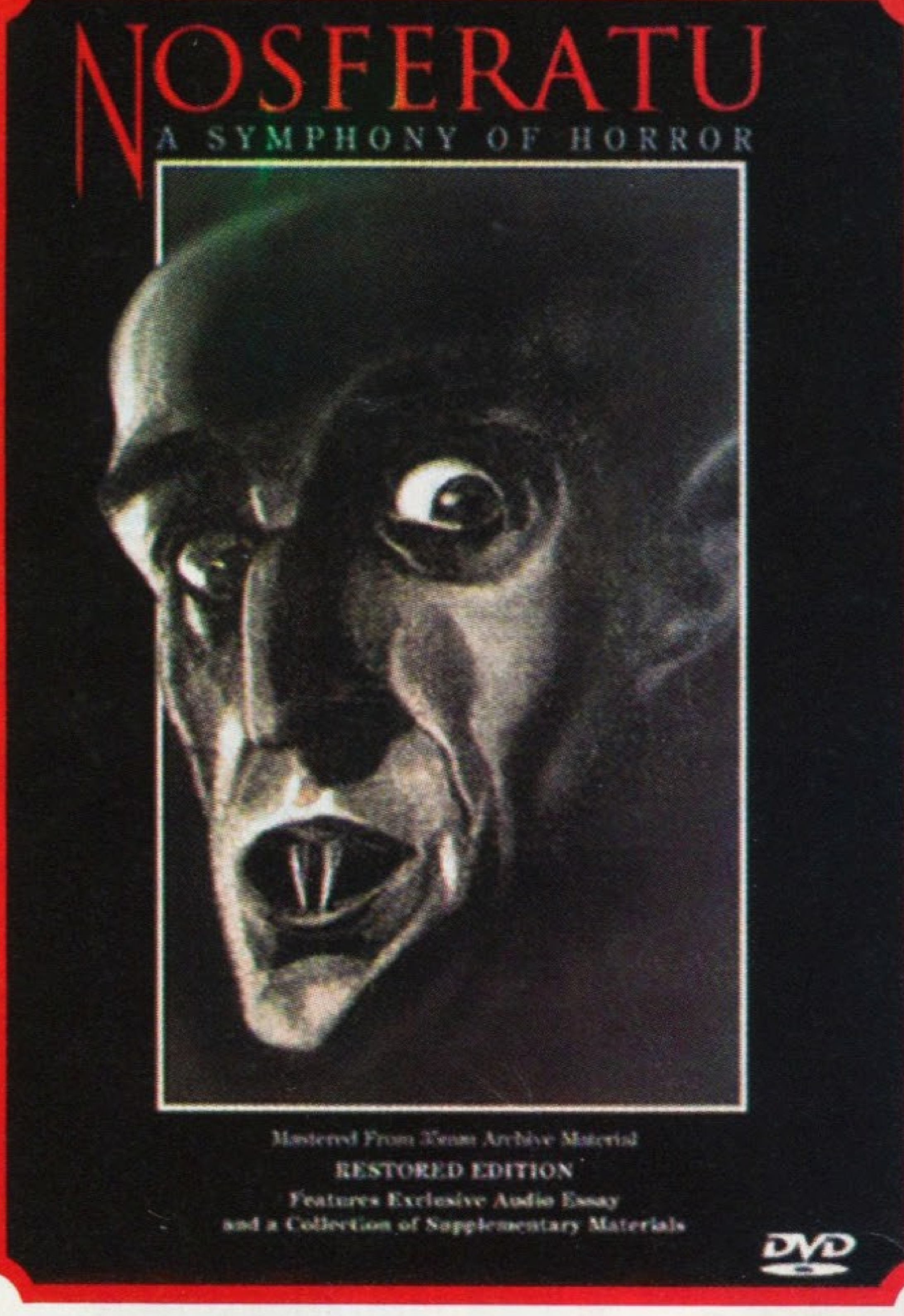




ansiosos por ver quién es la estrella máxima en el mundo Nintendo.

Nintendo MUSEO

Castlevania



Desde los principios de la historia de la humanidad, desde las raíces de las culturas, siempre han existido criaturas terroríficas que han formado parte importante en los mitos y leyendas a lo largo de las diferentes civilizaciones que han conformado la raza humana. Los vampiros han demostrado ser una forma poética de encarnar nuestros más profundos terrores. Gracias a la novela de Brahm Stoker, escrita en 1897, se desató un gran interés por estas criaturas de la noche, en 1922 el director alemán nos deleita con la primera película basada en este tema: "Nosferatu, eine Symphonie des Grauens" la cual es una aterradora cinta en blanco y negro clásica del cine mudo. Con esta pequeña introducción, le damos paso a la saga que más ha sobresalido en la historia de los videojuegos, está claro que nos referimos a Castlevania. Este es uno de los pocos títulos que realmente ha estado presente en casi todas las plataformas del entretenimiento electrónico, por lo que este Museo lo hemos dedicado a honrarlo y venerarlo.

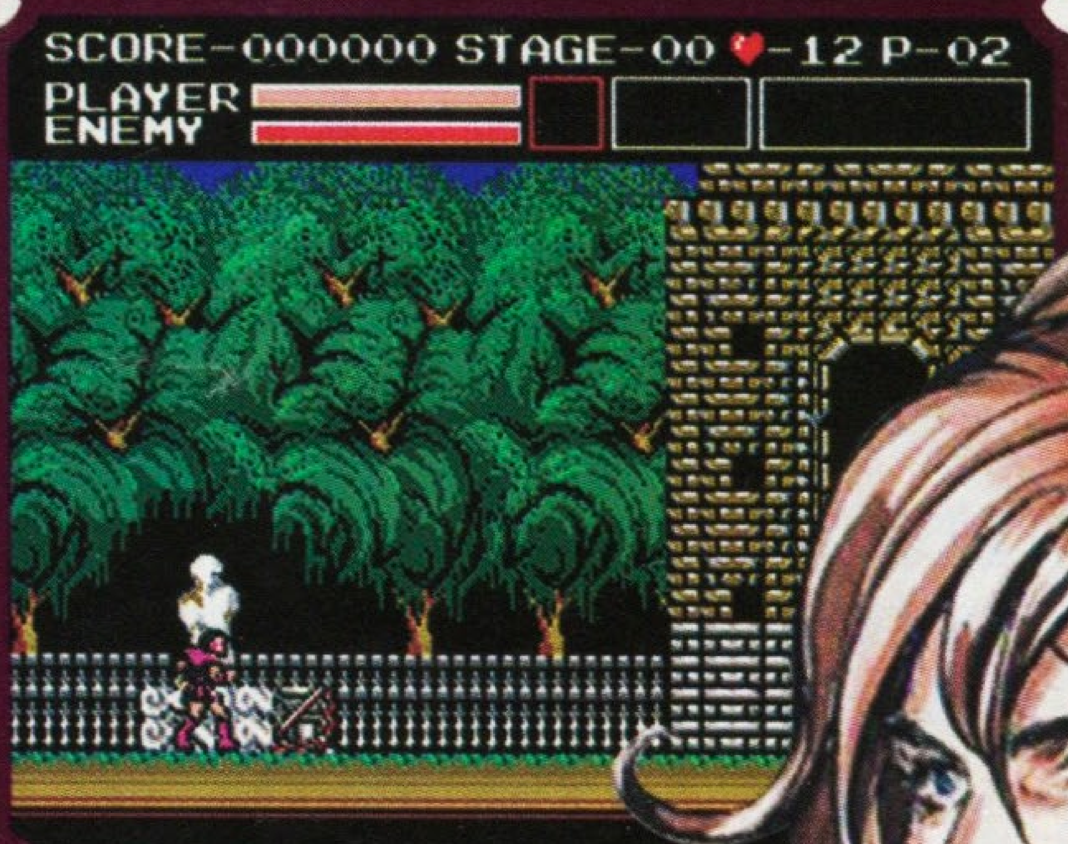
1986

Vampire Killer
MSX Home Computer

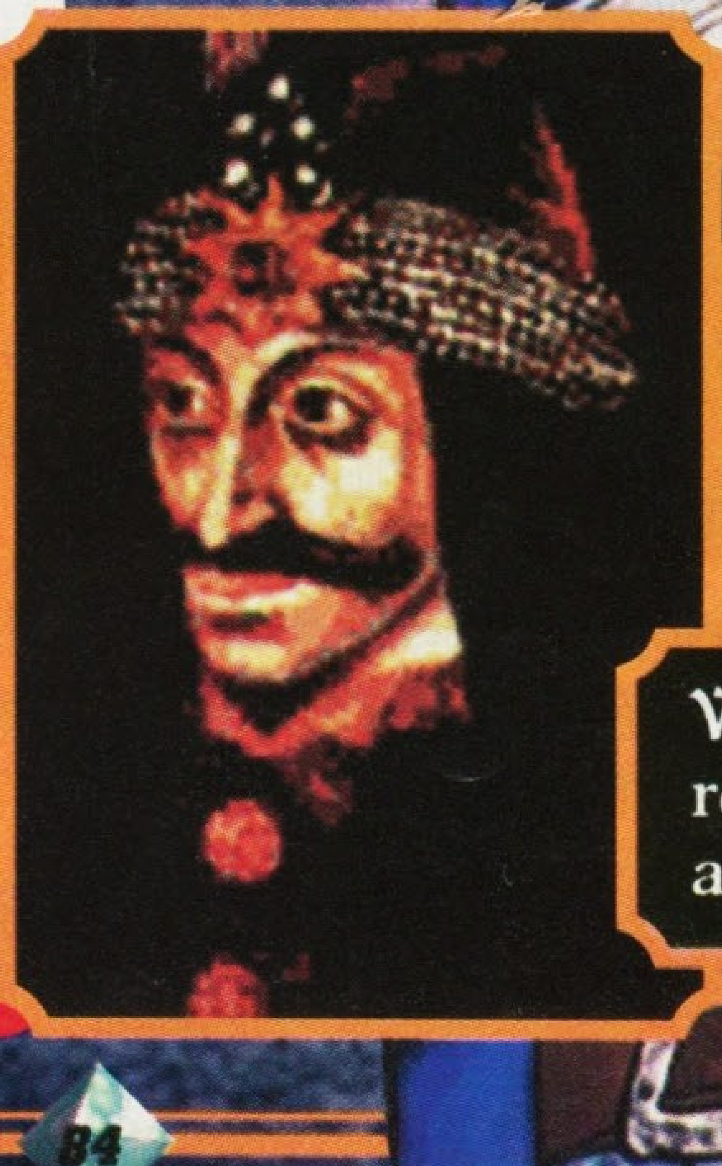


Este juego fue el primero en la saga y aunque fue programado para un sistema bastante viejo (de hecho fue una computadora personal), es uno de los más difíciles en todo el linaje de Castlevania. Este es un título de aventura como tal, ya que debes de obtener llaves y corazones para comprar armas u objetos, incluso debes destruir casi cualquier pared sospechosa para encontrar varias cosas que te harán el juego un poco más fácil (sólo un poco).

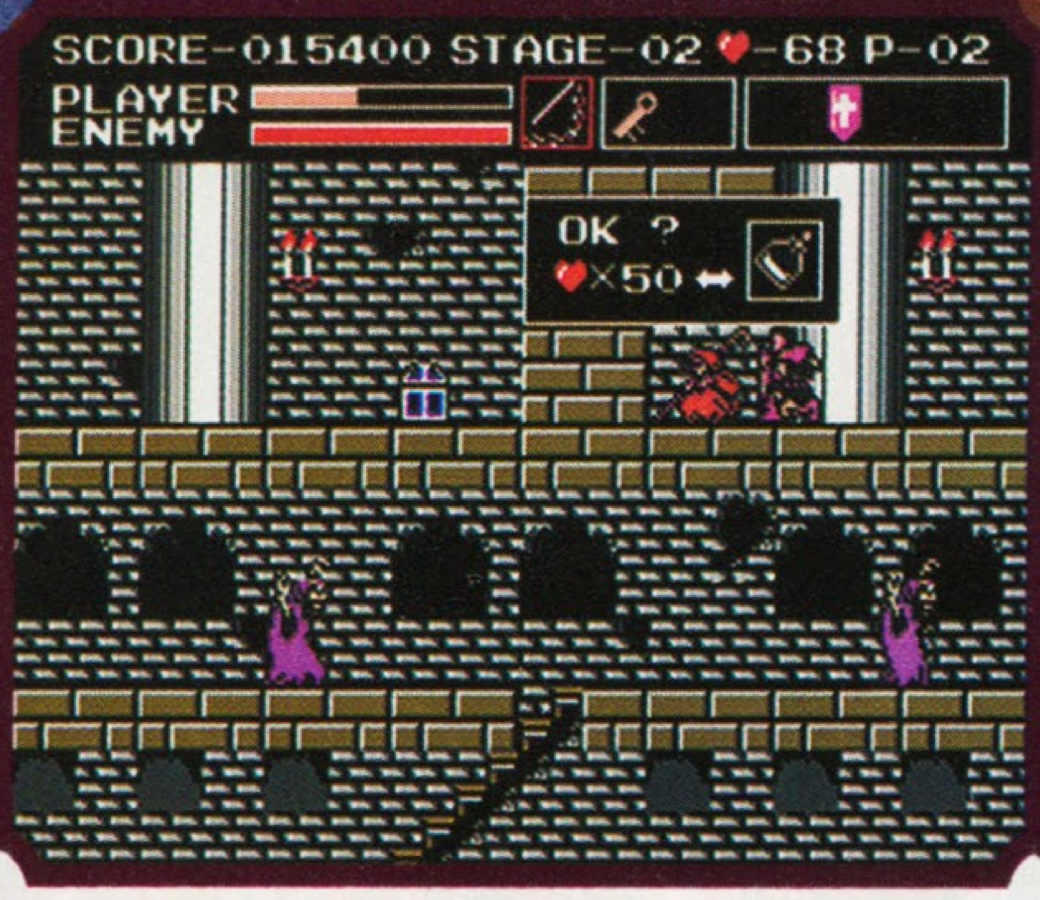


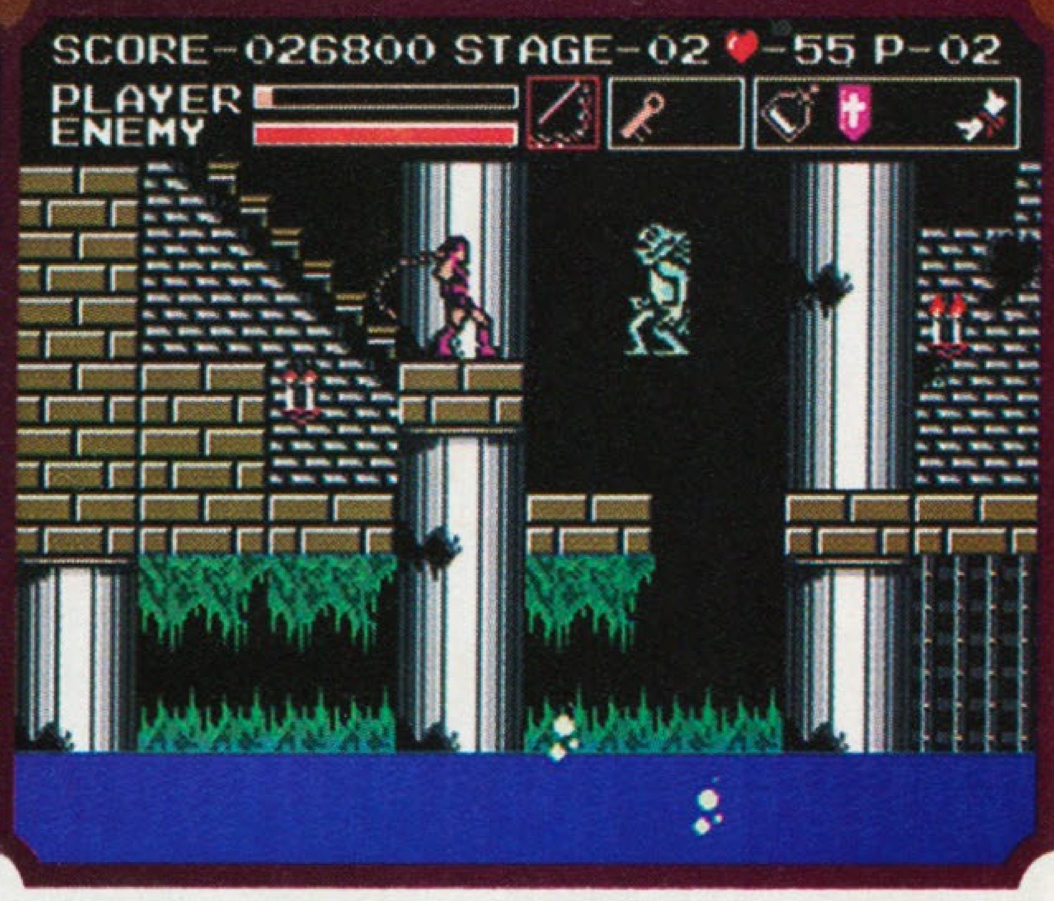






Vlad Tepes Dracul existió realmente. De sus sanguinarias acciones nació el mito de Drácula.





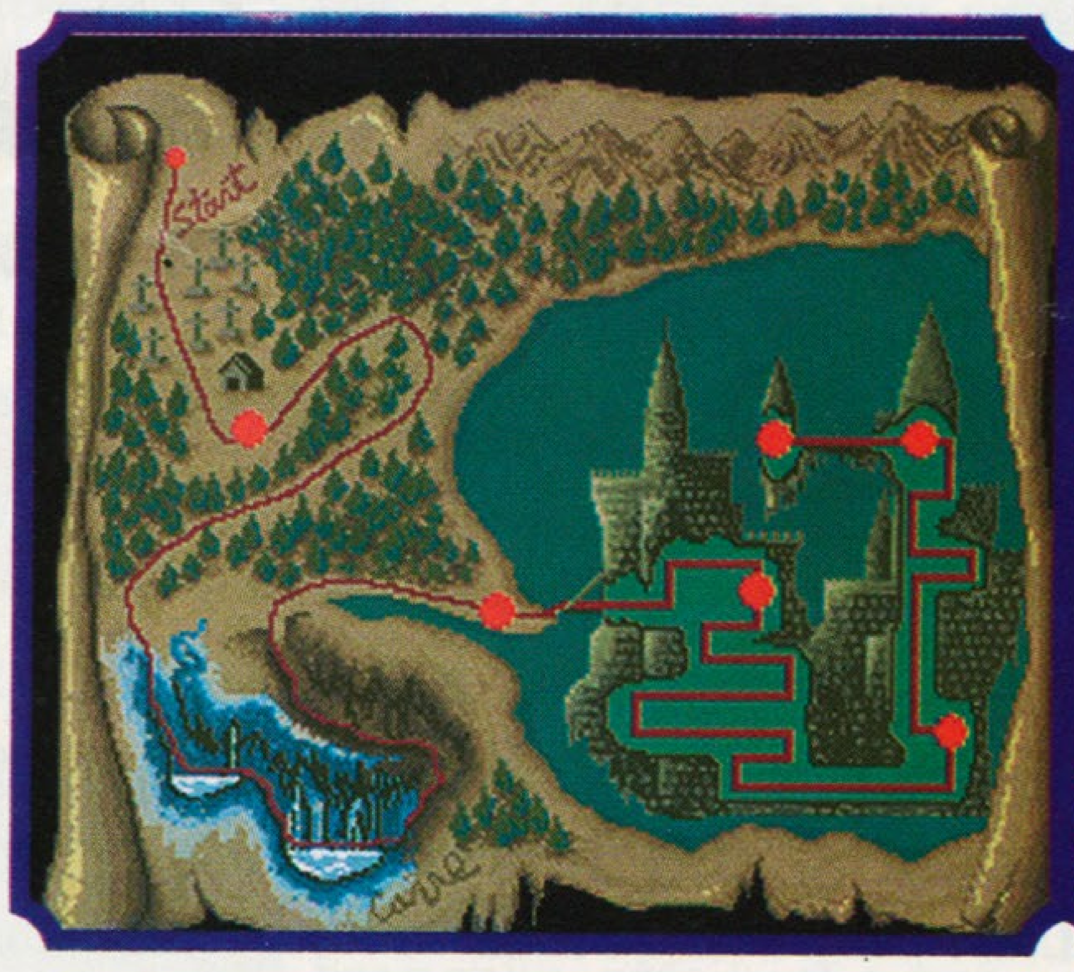
Simon Belmondo (aunque despues Konami decisió cambiar el apellido a Belmont), sin embargo tiempo después se hizo la translación de este título al Nintendo Entertainment System, por lo que suponemos que es el mismo cazador de vampiros), en esta ocasión no cuenta con armas especiales como el boomerang, la daga, el agua bendita y el hacha, estas las ocupa como armas normales, simplemente debe encontrarlas o comprarlas para usarlas. Aunque el juego no tiene movimiento de scroll (Simon se mueve por las áreas con fondos fijos, sólo al llegar a un espacio abierto, puedes pasar a la siguiente pantalla), el juego es bastante bueno ya que para pasar al siguiente nivel, debes encontrar la llave blanca y entrar por la puerta. En Japón se llamo igual que su sucesor para el NES, Demon Castle Dracula.

Haunted Castle - Arcade





Gracias al éxito que tuvo en muy poco tiempo en el lejano Japón, los productores de Arcadias de Konami decidieron hacer una translación al mercado de las traga-monedas con el mismo nombre "Demon Castle Dracula" conocido en América como "Haunted Castle" La historia se basa en que Simon Belmont (ya que al parecer es el mismo guerrero) es el protagonista junto con el Conde Dracula, quien rapta a la reciente esposa de Simon, por lo que no tiene otra alternativa más que ir al "Castillo Embrujado" del Príncipe de las Tinieblas para rescatar a su amada. El juego en sí es excelente, las gráficas son muy buenas (para esa época) incluso, la mother board del programa, cuenta con un chip especial para crear algunos efectos. Ahora Simon cuenta con varias armas especiales para derrotar a las criaturas de la noche e implementos extras como una espada. El juego cuenta con 6 niveles y al final de cada uno, un portentoso jefe. La única desventaja es que sólo cuentas con una vida (se entiende ya que es una versión para Arcade) y tres continues (esto sí es ridículo, ya que para acabar el juego, realmente debes dominarlo).







1987

Castlevania - N.E.S.





El cl†sico de Konami para el NES, es el primero de esta saga en llegar a América. El juego en si es extraordinariamente bueno, al igual que es extraordinariamente difícil y generalmente frustrante ya que la gran variedad de enemigos en conjunci¢n con los niveles (plataformas, escaleras y precipicios) hacen de Simon Belmont una presa fácil. Junto con su látigo y algunas nuevas armas (en relaci¢n cronológica para la serie, obviamente)

Simon debe conquistar las 6 áreas del castillo, al igual que derrotar a los fieles súbditos del Conde para llegar a la torre en donde se encontrará cara a cara contra el mismísimo Drácula. Las gráficas son excelentes al igual que la música (bueno, para ser 1987 era realmente sorprendente lo que podía hacer el NES) que ambientaba perfectamente bien la historia del juego.







Como comentario cultural, este juego fue lanzado posteriormente en otras plataformas o más bien computadoras personales como la PC de IBM, la Amiga Home Computer y posteriormente para la Commodore 64 (esta última no cuenta con un procesador de 64 Bits ¡eh!), sin embargo, la nota más sorprendente es que el juego que originalmente se lanzó en Japón, era para el Famicom DSF Disk con el nombre original de "Akumajo Dracula" o "Demon Castle Dracula" así que podías guardar tus avances en el disco. Después fue lanzado en América en el formato de cartucho (el cual todos conocemos) y posteriormente fue relanzado en su país de origen en cartucho para el Famicom en una edición especial.

1988

Castlevania 2: Simon's Quest - N.E.S.

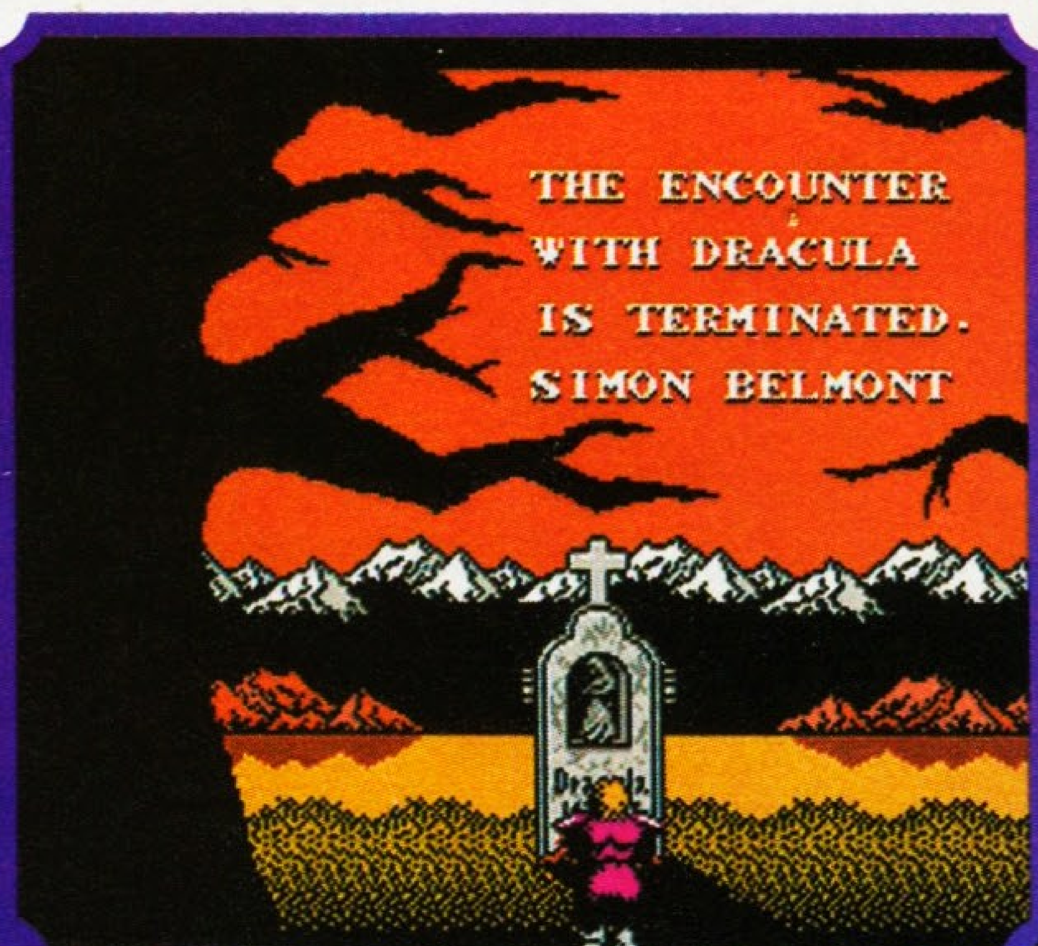
El segundo de la serie para NES, éste es el primer Castlevania que deja de ser completamente de aventura para incursionar en los RPG, como lo oyes, este es un magnífico juego de este género en el que puedes deambular por toda Transilvania, pero ¿para qué? Antes de que Dracula fuera vencido en el juego anterior, invocó una maldición, con la cual Transilvania seguiría siendo suya por las noches, ya que sus súbditos no dejarían de caminar por sus pequeños poblados, para recordar a sus habitantes quién es el amo de esa región. Al tener Simon Belmont una visión que le explica que Transilvania seguía hechizada por el Conde, nuevamente nuestro héroe emprende una nueva aventura para encontrar las partes más importantes de los restos de Drácula para quemarlos y así terminar con la maldición. Este es el primer juego en tratar de ambientar la historia con un reloj, ya que Simon debe encontrar diversos objetos, armas y sortilegios por el reino del Conde, ya sea de día, cuando sus súbditos son más apacibles, o por la noche, cuando los sirvientes tienen todo el poder de las tinieblas. En general es un excelente juego, lástima que sea tan corto y tan sencillo. Por otra parte, fue uno de los primeros títulos en tener variantes en el final, dependiendo los objetos que llevas a la hora de enfrentarte contra el Conde, o el tiempo que te ha tomado terminarlo. Al igual que su antecesor, en Japón salió en disco para el Famicom DSF Disk, "Dracula 2: The Accursed Seal" así que también podías guardar tus avances, que en comparación con la versión American, aquí tenías que introducir un password para continuar el juego.







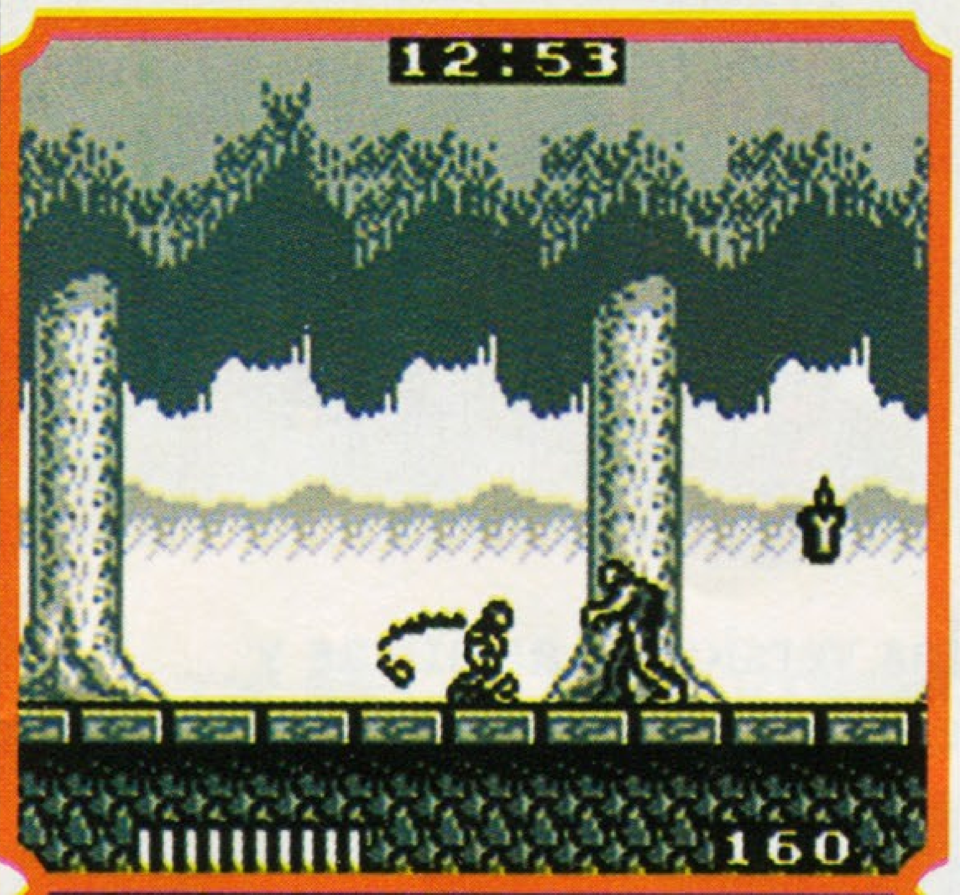


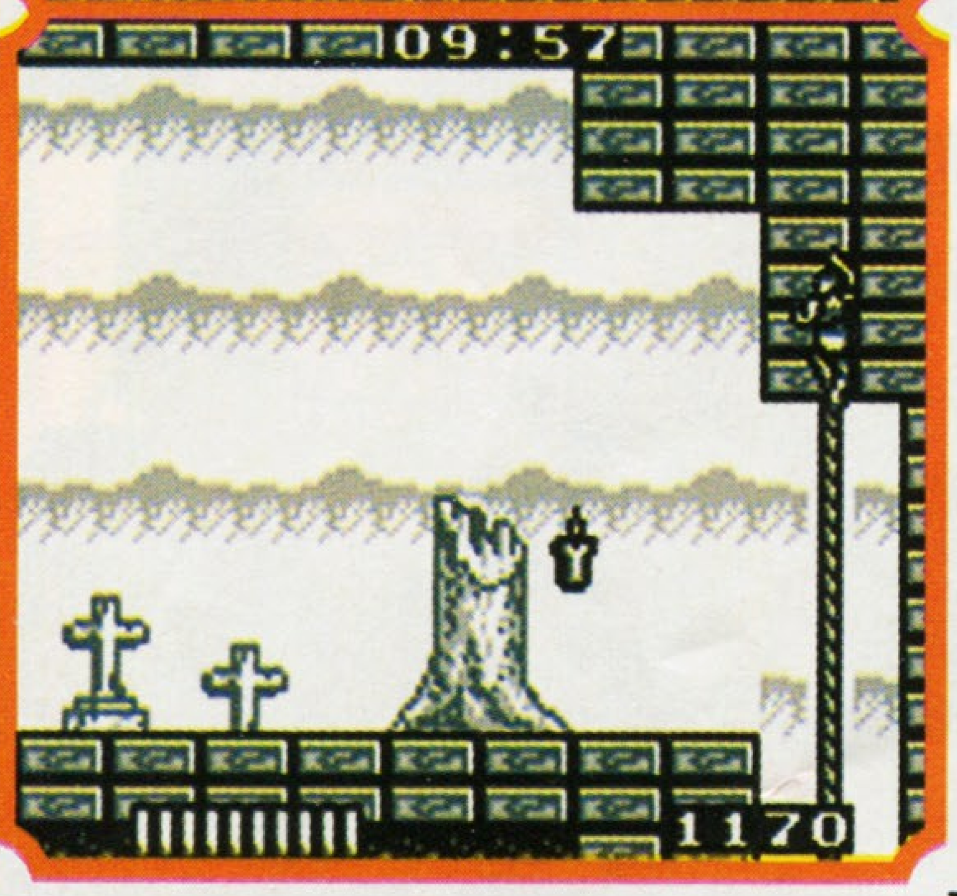


1989

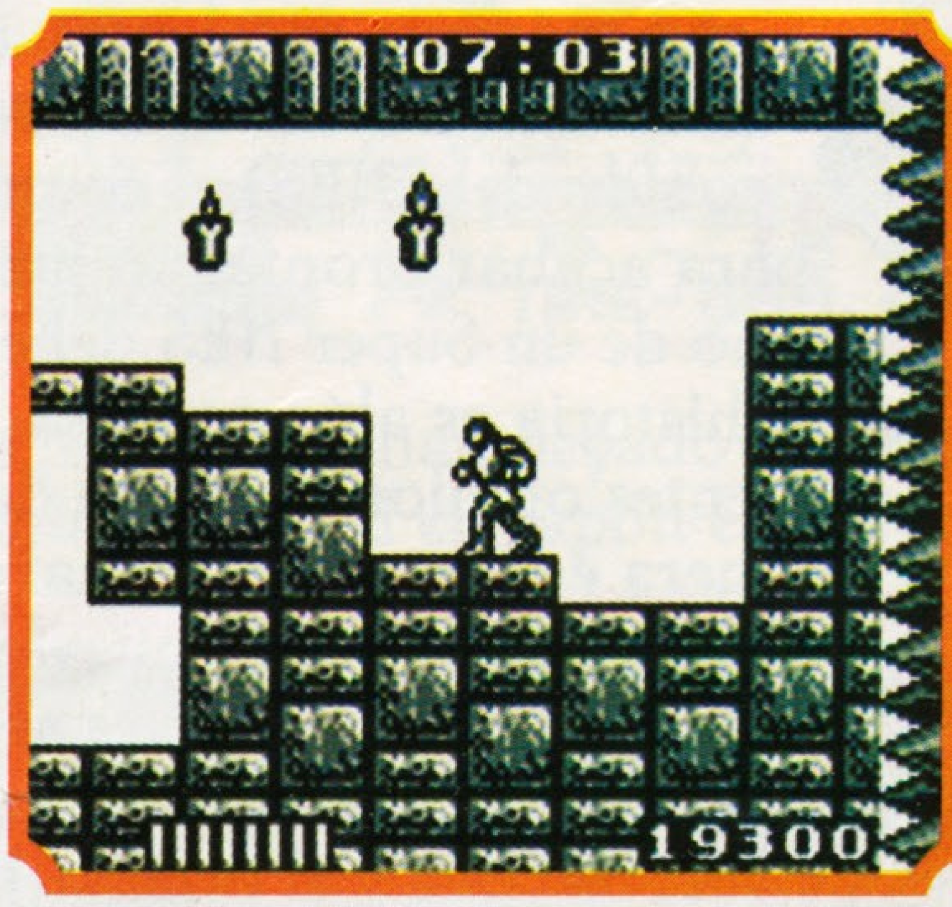
The Castlevania Adventure - Game Boy

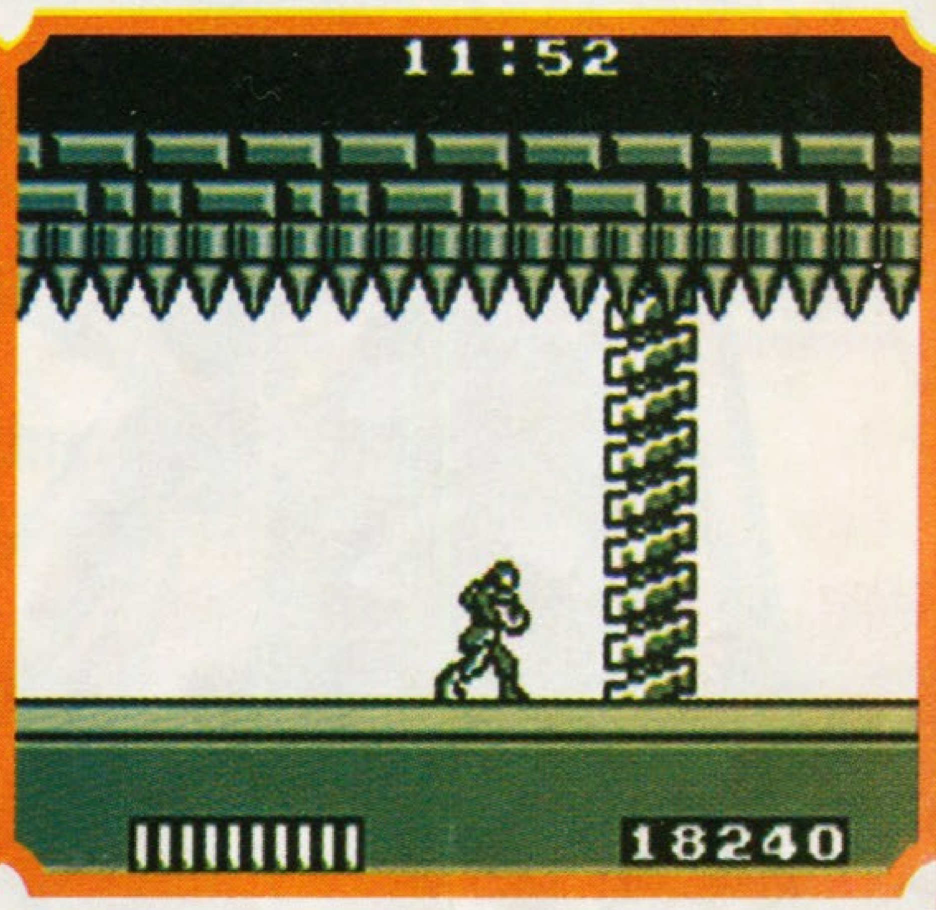
Al poco tiempo de ser lanzada al consola portátil de Nintendo que llevaría a la inmortalidad a su creador, Gumpei Yokoi, es lanzado un juego de esta extraordinaria saga. En esta ocasión dejan descansar a Simon para darle paso a un miembro nuevo de esta familia cazadora de vampiros, estamos hablando de quien vendría siendo el nieto de este guerrero, Christopher Belmont. Siendo éste el primero de la serie para el Game Boy, es en verdad uno de los títulos más difíciles gracias a que el juego es un poco lento, sumándole a esto, los grandes peligros en los que se ve enredado Christopher, ya que aparte de que los enemigos son bastante fastidiosos (sobretodo los murciélagos), los escenarios son bastante aterradores, y dado el caso, debes hacer saltos muy precisos generalmente sobre abismos, por lo que la muerte por caídas es uno de los principales motivos por los que varios Game Boy llegaron destrozados al Taller de Servicio de Luigi. Desgraciadamente para Christopher, en este juego no encontrarás ninguna arma extra o corazones, sin embargo, podrá aumentar la fuerza del látigo ancestral de la familia Belmont a tal grado, que podrá lanzar bolas de fuego para atacar a los enemigos que se encuentren a distancia.











Realmente no hay cambios significativos entre la versión Americana y la Japonesa, sólo como referencia, el nombre con el que se le conoció en el país asiático fue: Legend of Dracula.

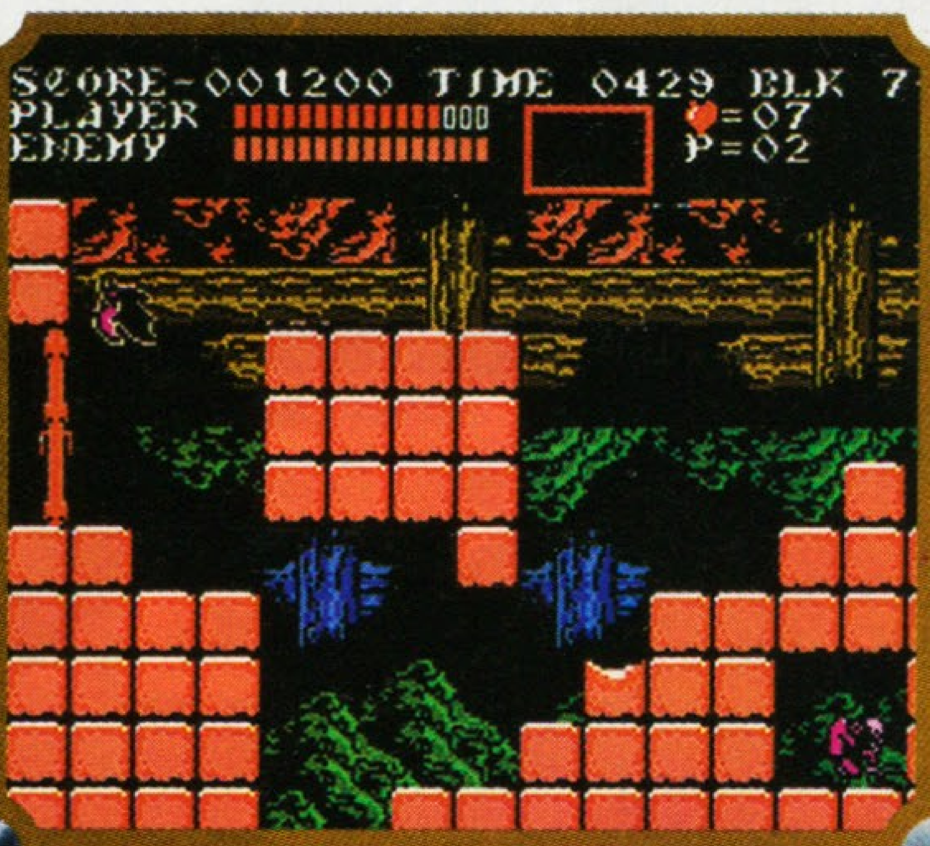
1990

Castlevania III: Dracula's Curse - N.E.S

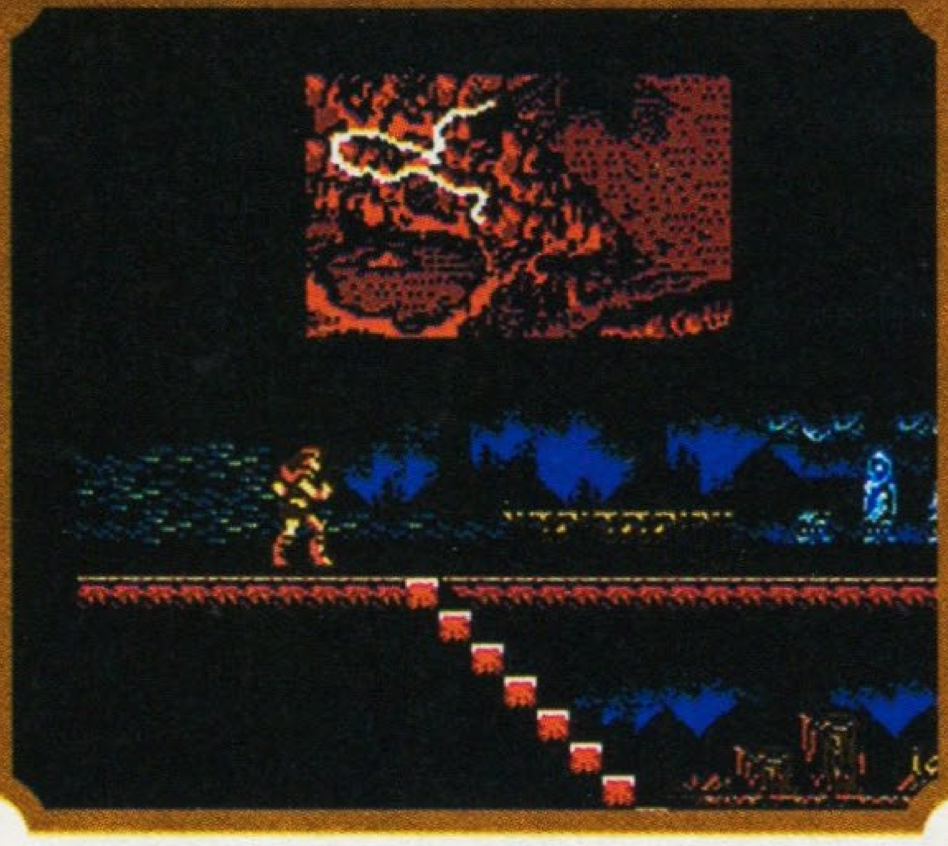


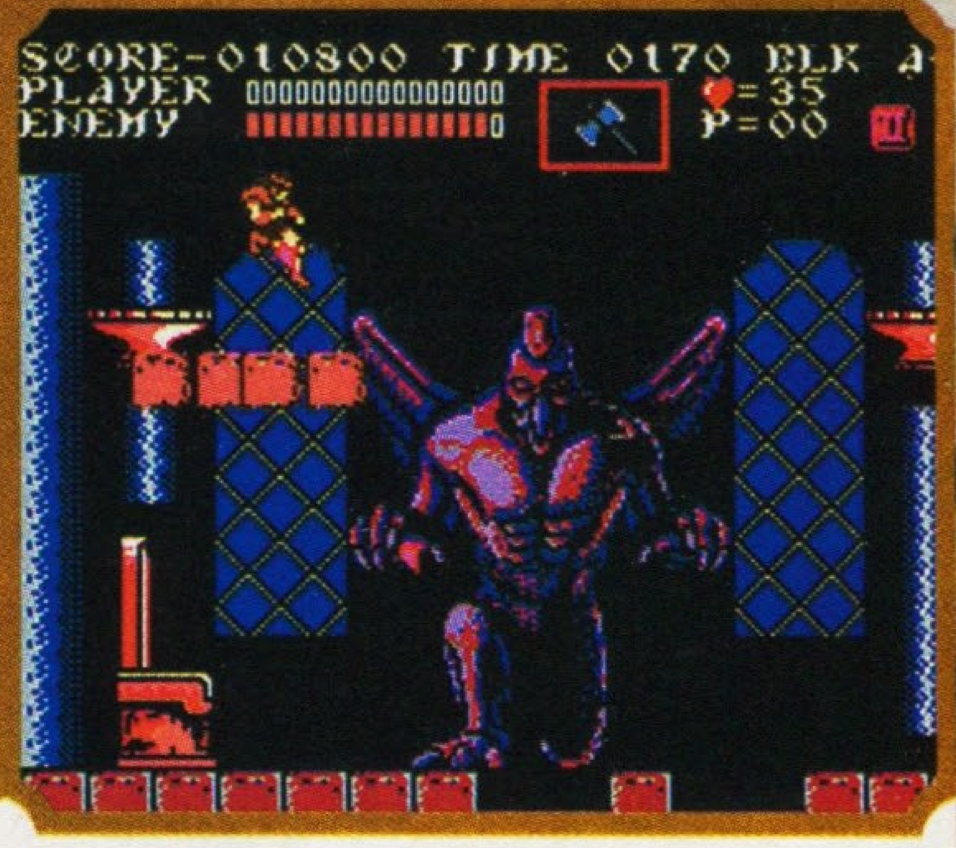
En definitiva, este es el mejor Castlevania de toda la saga (hasta este momento) gracias a un sinfín de detalles; para empezar, este juego fue uno de los primeros en utilizar un chip especial para crear algunos gráficos y efectos, por otra parte, los diseñadores se metieron un poco más con la historia, ya que en comparación con la versión anterior para el NES, éste cuenta con 4 finales distintos además, ahora puedes seleccionar diferentes caminos para llegar hasta el Castillo del Conde Drácula para entrar, ya sea por los calabozos, un túnel subterráneo o por la puerta principal. Esta aventura se lleva acabo 100 años antes de la batalla de Simon Belmont contra el Conde, sin embargo, es otro Belmont quien se encarga en esta ocasión de Drácula, y no es otro más que Trevor, el tatarabuelo de Simon. Por otra parte, Trevor Belmont no es el único que busca la paz en Transilvania, a lo largo de la historia y dependiendo de los lugares que visites del reino, podrás encontrarte con Sypha Belnades una poderosa hechicera quien cuenta con grandiosas habilidades paranormales; Grant DaNasty, un bravo guerrero pirata que cuenta con gran destreza para saltar y escalar por las paredes y los techos, y por último, Alucard el hijo renegado de Drácula (al parecer este vampiro es todo un contreras, hasta el punto en el que se ha puesto el mismo nombre que su padre, sólo que escrito al revés),





Gracias a su linaje, este personaje cuenta con la habilidad de transformarse en murciélago para volar a lugares muy altos o para cruzar grandes abismos. Todos ellos pueden ser rescatados por Trevor, sin embargo, sólo uno puede acompañarlo para hacer uso de sus poderes y habilidades.
En Japón fue el primero de la saga para el NES saliendo en cartucho, gracias a que el juego requería de un chip para crear ciertos efectos, por otra parte, el nombre original era: "Legend of Demon Castle" y aunque hay algunas diferencias entre las versiones asiáticas y americanas, son realmente mínimas, aparte de que el juego es más fácil.





1991

Super Castlevania IV - Super N.E.S.





En definitiva esta es una verdadera obra maestra por parte del gran equipo de diseñadores y programadores de Konami. Las gráficas son más que excelentes, el audio es increíble (gracias al extraordinario chip de sonido del SNES) el control inmejorable, para acabar pronto, un juego que todo dueño de un Super NES debe tener. Debido a que la historia es algo confusa, existen 3 diferentes opiniones acerca de este título, la primera es que es un re-make del Castlevania original dado que es nuevamente Simon Belmont, quien otra vez se enfrenta a Drácula, aparte de que en Japón los dos juegos (este y el original) tienen el mismo nombre; la segunda es que los súbditos del Conde se las han ingeniado para resucitar al príncipe de las tinieblas, no mucho tiempo después de que Simon había librado a Transilvania de su maldición, por lo que nuevamente se adentra al castillo para vencer a su némesis; la tercera (y para nosotros la más ilógica) es que después de 100 años de la batalla de Simon vs Drácula, el amo de Transilvania regresa de su sueño y que los mismos aldeanos reviven al legendario Simon Belmont para liberarlos del mal. Una de las nuevas características que se implementaron en este título, es que Simon ahora puede lanzar su látigo en cualquier dirección además de que también puede agitarlo para detener cualquier tipo de proyectiles, esto en verdad hace el juego mucho más fácil. Por otra parte, Simon puede utilizar el látigo para sujetarse de argollas y así librar grandes abismos.
Las diferencias entre el juego japonés y el americano son mínimas, de hecho sólo cambian algunos detalles del fondo.



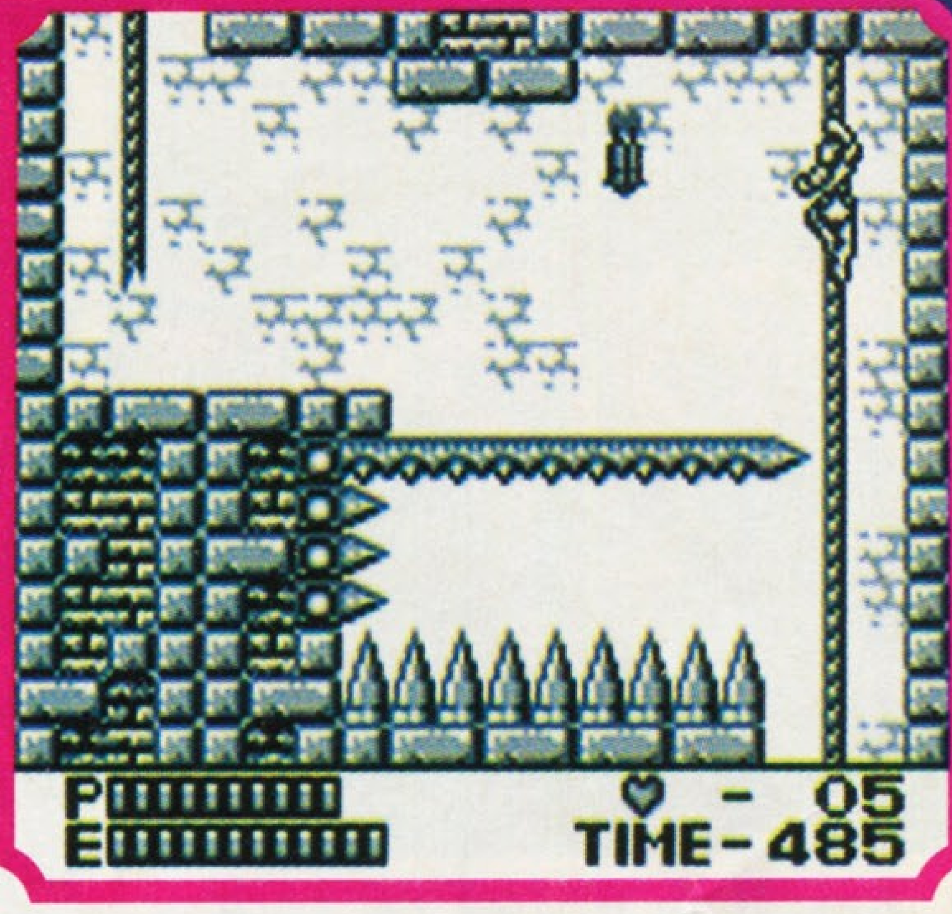




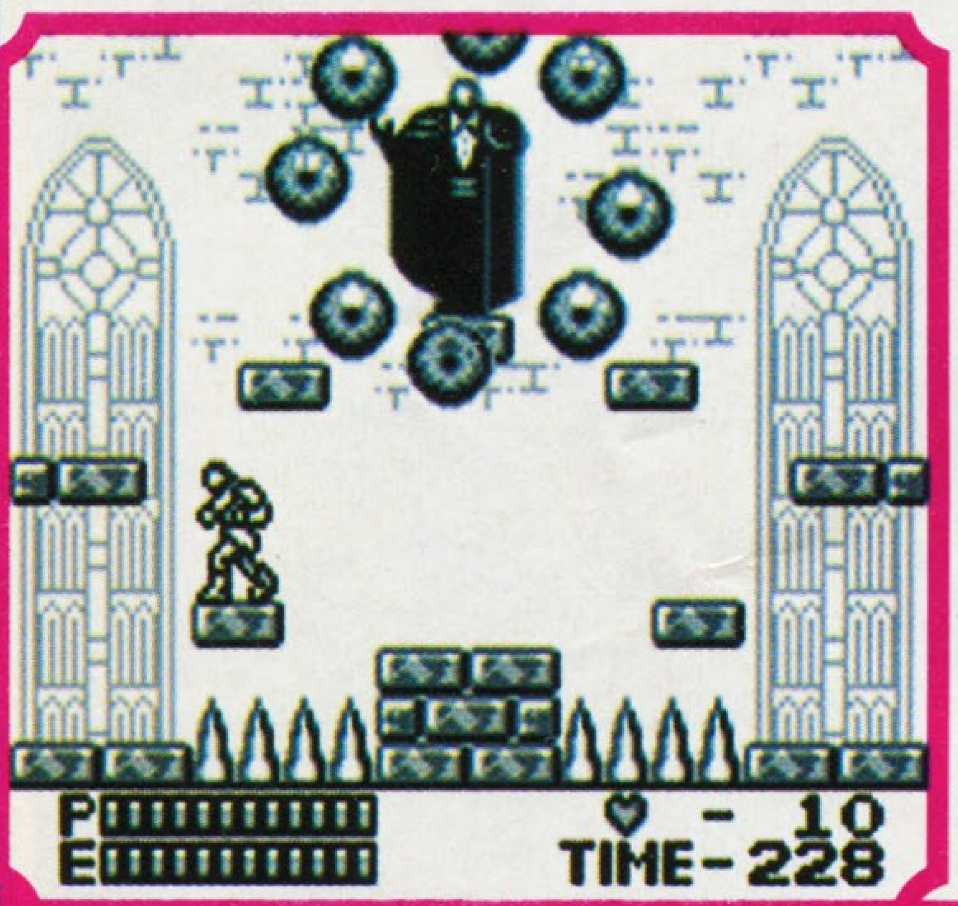


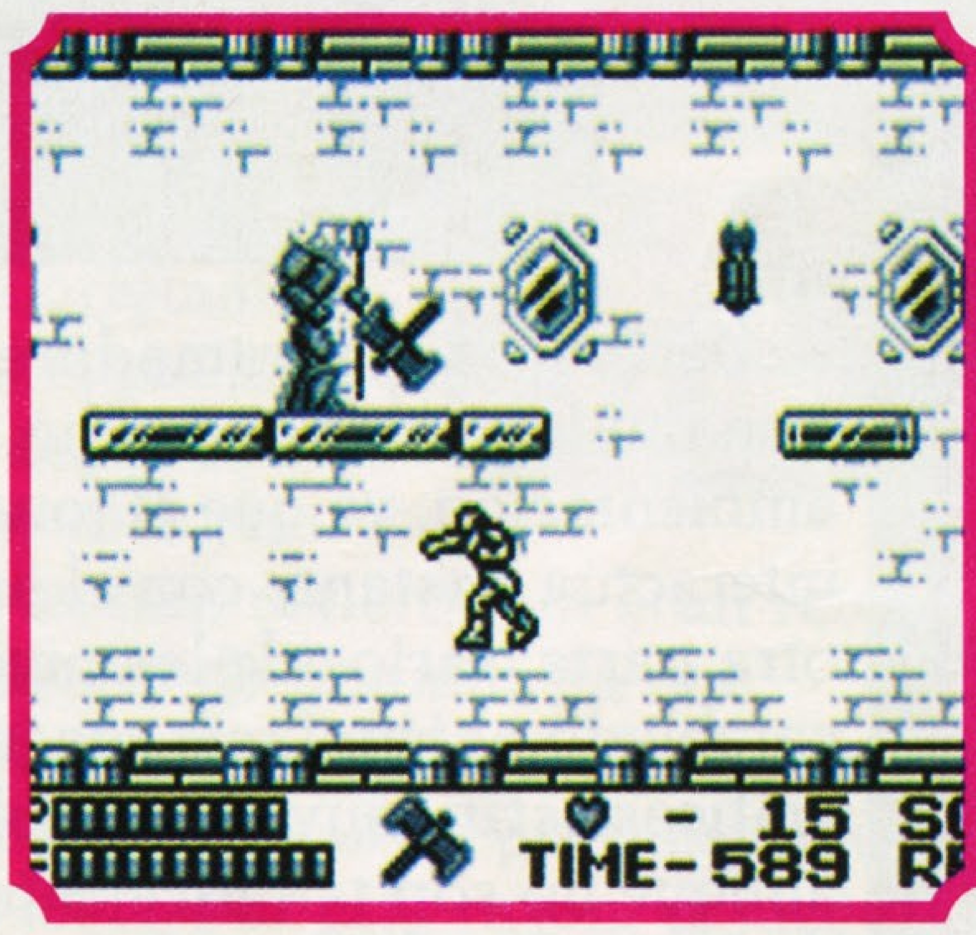
The Castlevania Adventure 2: Belmont's Revenge - Game Boy

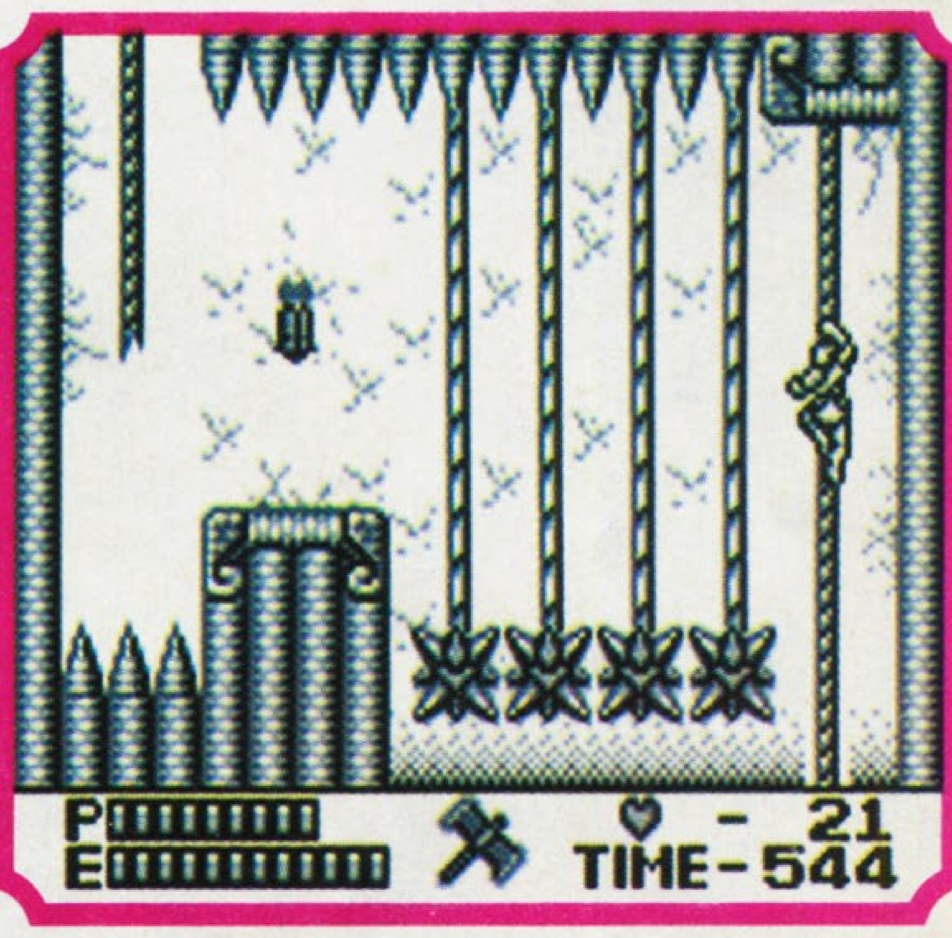




Para ser la segunda parte del apabullante juego de Game Boy, esta es mucho más fácil gracias a que casi no tienes que hacer los tediosísimos saltos súper exactos, otras de las nuevas características es que ahora Christopher Belmont (sí, al parecer han revivido a Drácula y busca venganza), ya puede utilizar armas especiales para descubrir el castillo secreto del príncipe de las tinieblas, ya que ahí es donde tiene cautivo a su hijo Solieyu. Además otra gran ventaja que ahora tiene, es que cuenta con la opción de password para continuar con la aventura, detalle que, como lo comentamos, lo hace todavía más fácil, ya que puedes tomar descansos debido a que los niveles son mucho más largos que su predecesor. Para concluir, éste es uno de los juegos que han llegado técnicamente intactos a nuestro continente, el nombre original en Japón es: "Legend of Dracula 2"







1993

En este año sólo salieron juegos exclusivos para Japón, sin embargo es muy meritorio mencionarlos, ya que son extremadamente buenos.

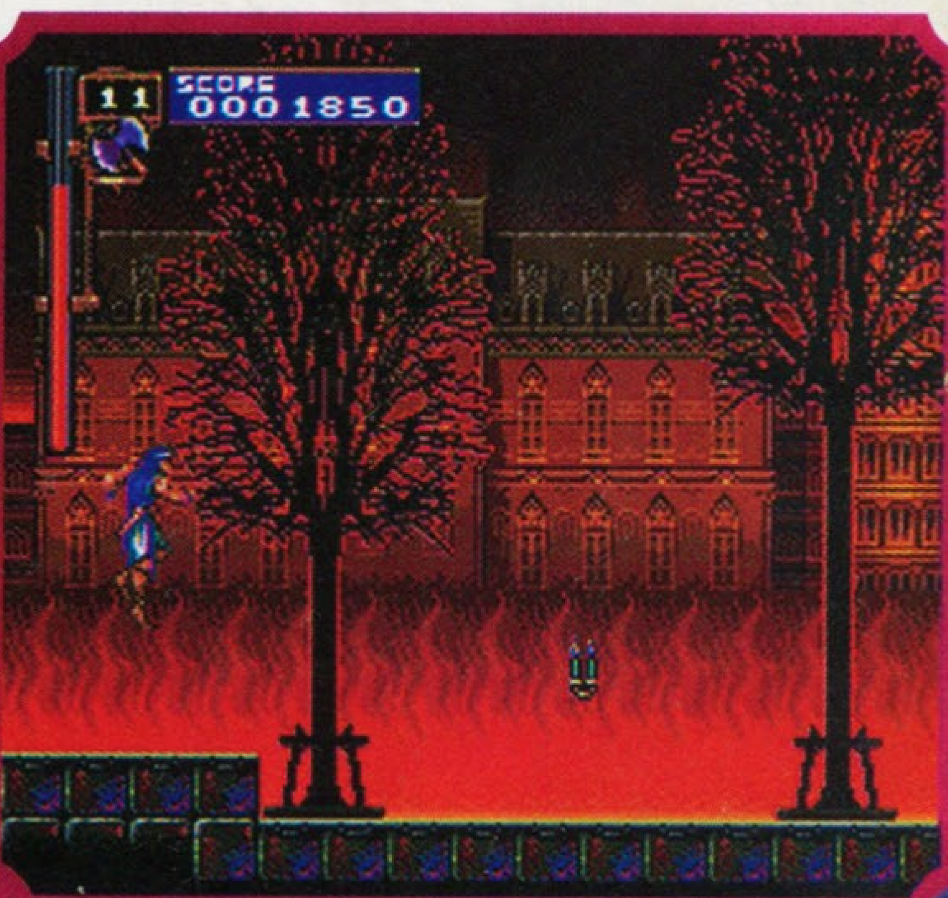
Dracula X: Rondo of Blood - PC Engine





Este juego en verdad sobresale bastante entre los demás de la saga, gracias a que es el primero en utilizar música digital, ya que este título fue lanzado en CD. Richter Belmont es el héroe en esta aventura en el castillo endemoniado de Drácula, debido a que el Conde busca venganza sobre los únicos mortales que tienen el poder de enviarlo a dormir por 100 años, así que manda a sus súbditos a capturar a la prometida de Richter, Anette Renard, al igual que la hermana de ésta, Maria y a una de sus amigas. En este juego Richter siempre cuenta con el látigo ancestral de la familia Belmont, por lo que sólo deberás preocuparte por encontrar las armas especiales, al igual que los corazones, para explotar mejor dichas armas al utilizar un poder especial. Aparte de Richter, al encontrar a Maria Renard, podrás jugar con ella, haciendo a éste, el segundo juego de la saga en utilizar a más de un personaje para completar el juego. Otra de las cosas es que también cuenta con caminos divididos para darle un gran valor de re-juego, además de que necesitarás encontrar las llaves y las puertas indicadas para rescatar a las prisioneras. Por otra parte, tiene un sinfín de cosas ocultas lo que origina que la batería para grabar tu juego se vuelva indispensable para disfrutarlo al 100%.





Demon Castle Dracula X68000 - X68000 Home Computer



Este es una readaptación del clásico Castlevania de NES, o sea el Demon Castle Dracula, sólo que en una versión especial para la Computadora Casera X68000. Técnicamente es el mismo juego,







sin embargo, los programadores de Konami le metieron mucho más ambientación, ya que el fondo interactúa bastante con el juego. Por otra parte, varios de los niveles han cambiado al igual que sus jefes. Las gráficas están muy bien implementadas, aunque no son tan excelentes como las de Super Castlevania 4. Por otra parte, el juego tiene la opción de grabar tus avances, así que te será sólo un poco más fácil el acabar con el Conde.

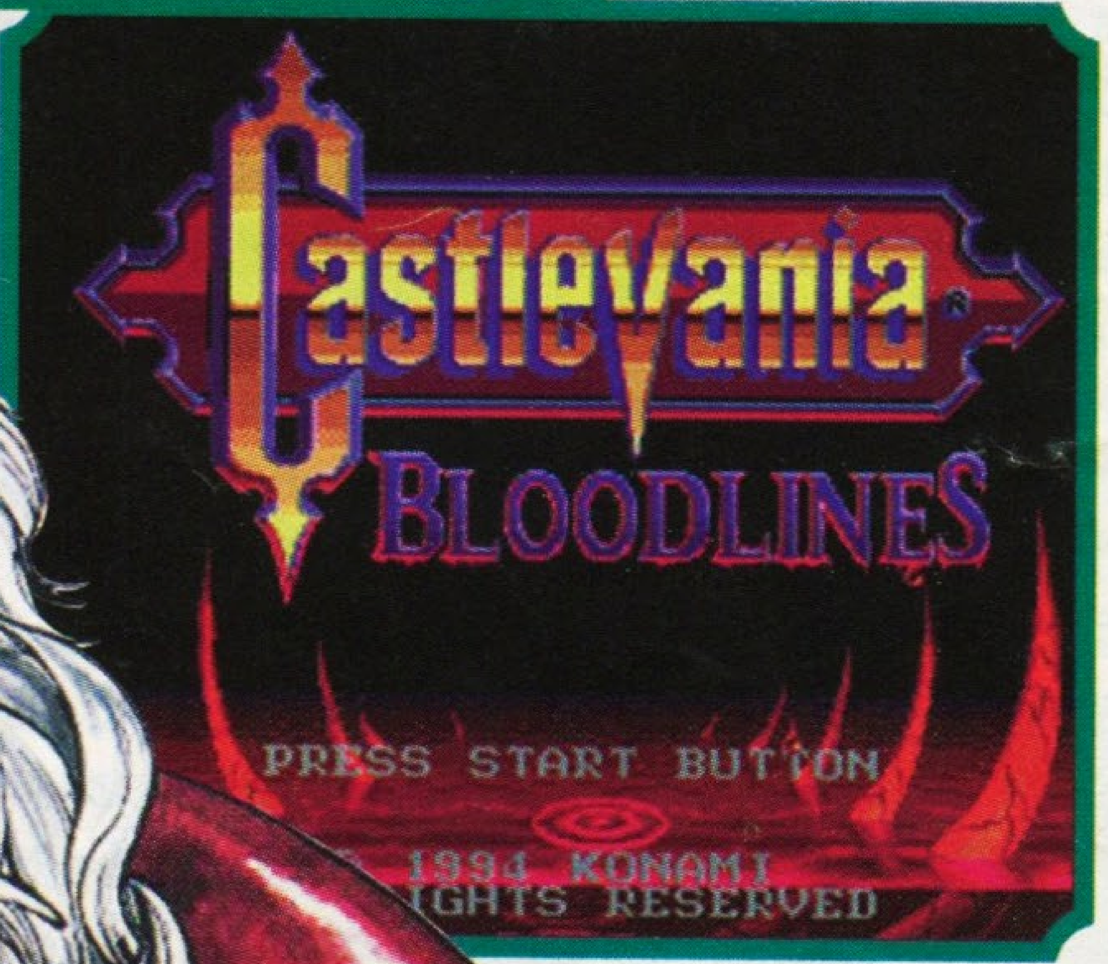


1994

Castlevania: Blood Lines - Genesis

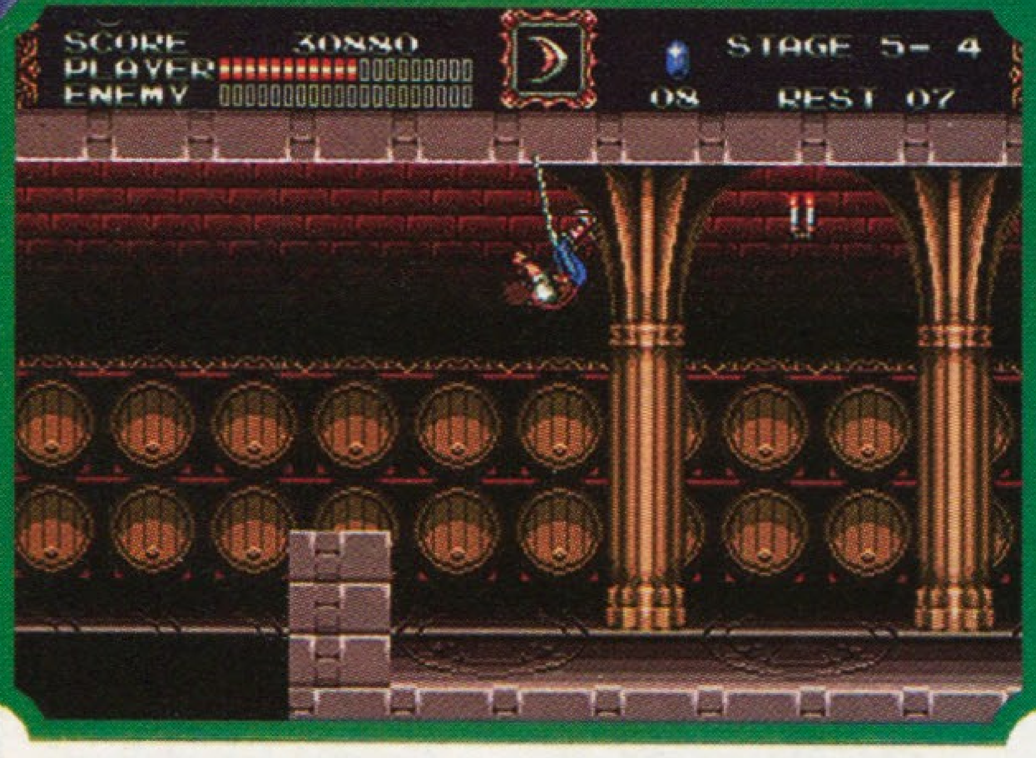
Aunque este título se podría comparar con los que salieron para el NES, siendo éste un juego para una consola de 16 Bits, aún así es bastante decente gracias a que los programadores de Konami lograron hacer varios efectos que se ven extremadamente bien, aunque para el SNES hubieran quedado muchísimo mejor. Por parte de la historia, la condesa Bartley ha sido resucitada, por lo que no busca otra compañía más que la de su queridísimo tío, el Conde Drácula. Para hacerle frente a la condesa antes de que logre despertar a su pariente, John Morris y Eric Lecarde serán los encargados de detenerla.

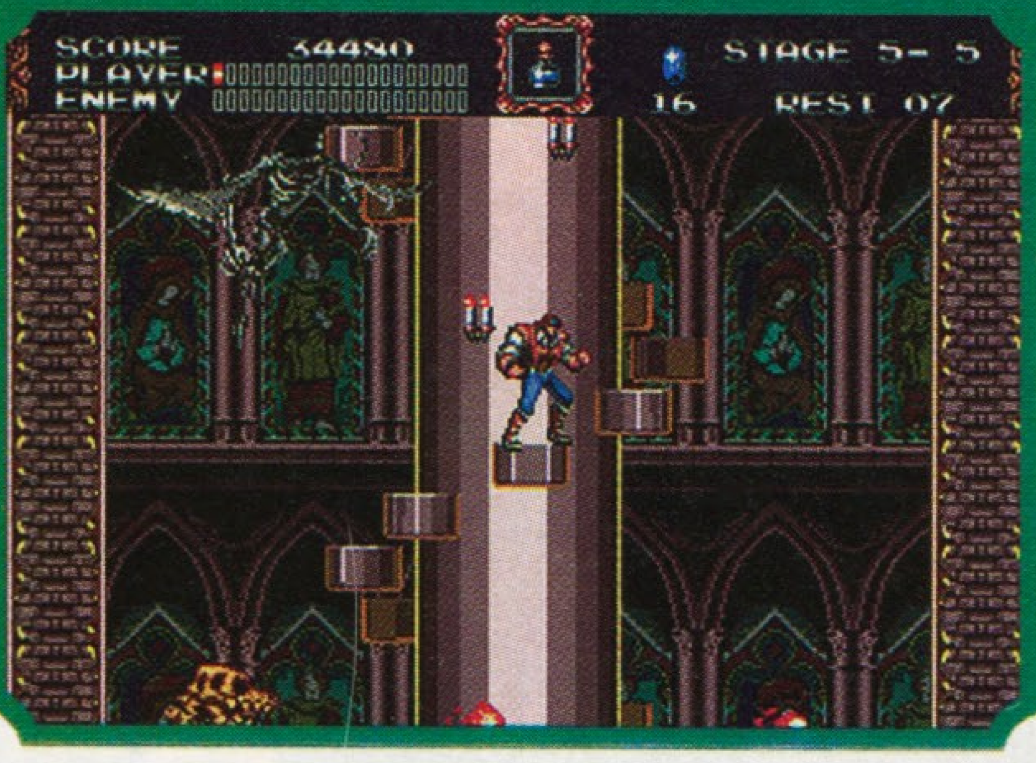












Aunque John Morris, según la historia, es descendiente directo de Quincey Morris (el Texano de la historia de Brahm Stoker) quien de cierta manera parece tener relación con el linaje de la familia Belmont (¿cuál es la relación? Sólo la gente de Konami podría resolvernos esta duda). Cada uno de los personajes tiene sus armas, al igual que cualidades para así recorrer diferentes caminos dentro de los mismos niveles, lo cual le da bastante valor al juego. En verdad no hay mayor diferencia entre las versiones asiáticas y americanas, más que los títulos, que en Japón se llamó Vampire Killer (al parecer en honor a la versión americana de la saga que salio para el MSX).

1995

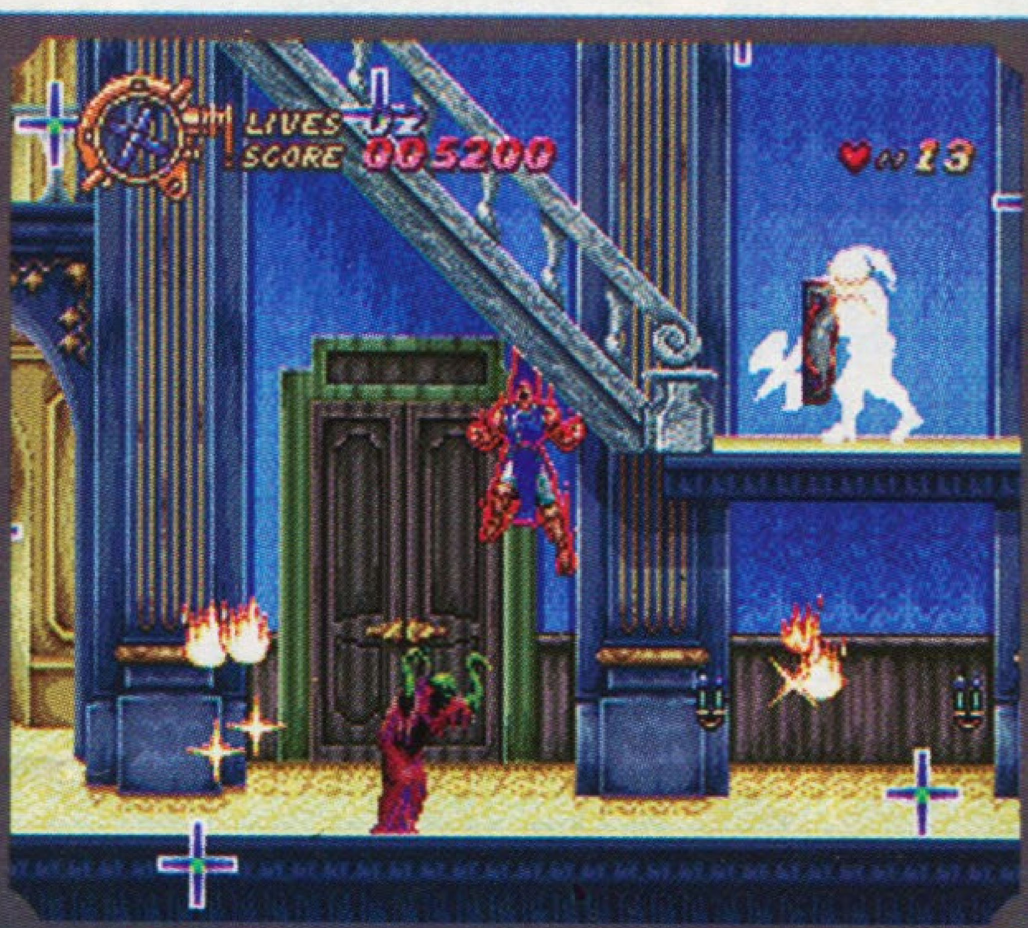
Castlevania: Dracula X - Super Nintendo

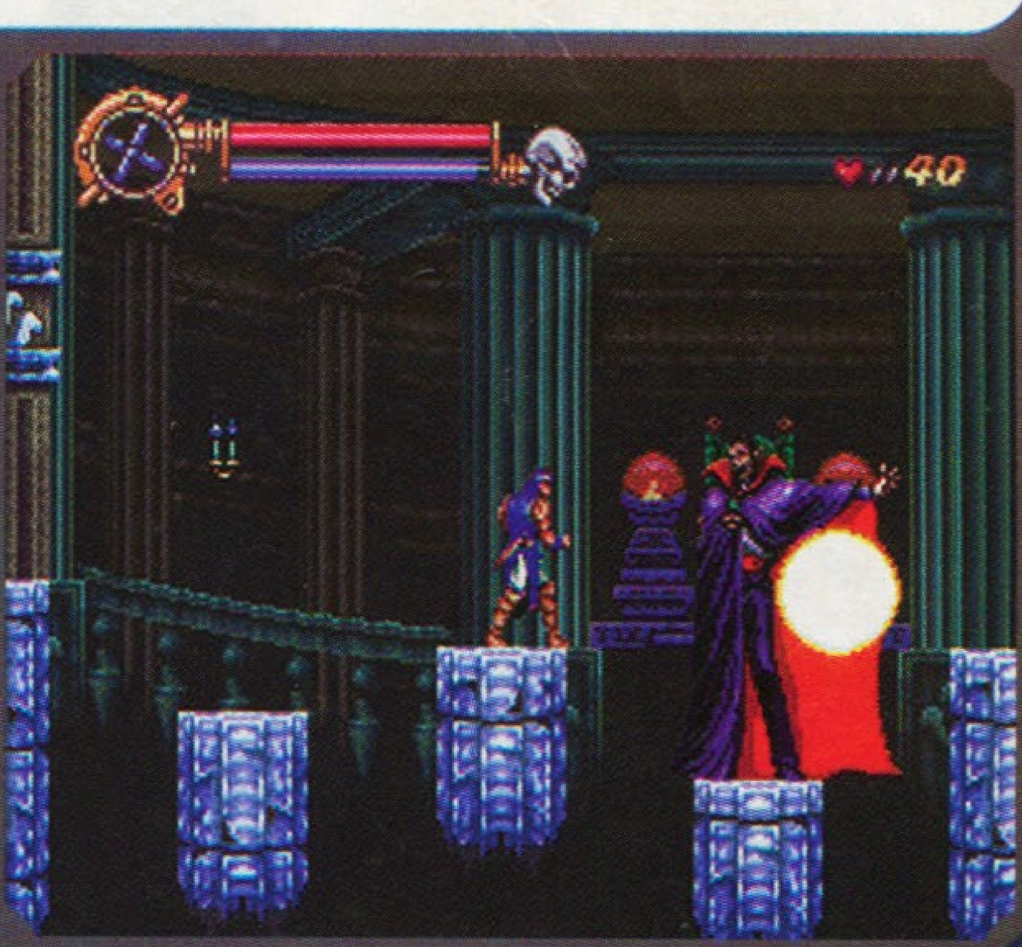


Este título es una traslación del original Dracula X y aunque los 2 sistemas son de 16 Bits (nos referimos al Turbo Duo) en esta versión tuvieron un gran reto los programadores de Konami, ya que trasladaron el excelente soud track casi en su totalidad, por lo que dejaron poco espacio para el juego en sí. Por esta razón, el juego demeritó bastante en comparación con su versión original, aunque tiene algunos niveles alternos y cuenta con el factor de encontrar a las mujeres cautivas (las cuales te darán diferentes finales), no tiene todos los niveles y las gráficas también lo demeritan mucho. Pero aún con todo lo que le quitaron, no deja de ser un excelente título, que en esta ocasión sí llegó a América. De hecho, en su país de origen le cambiaron el nombre a "Demon Castle Dracula XX"





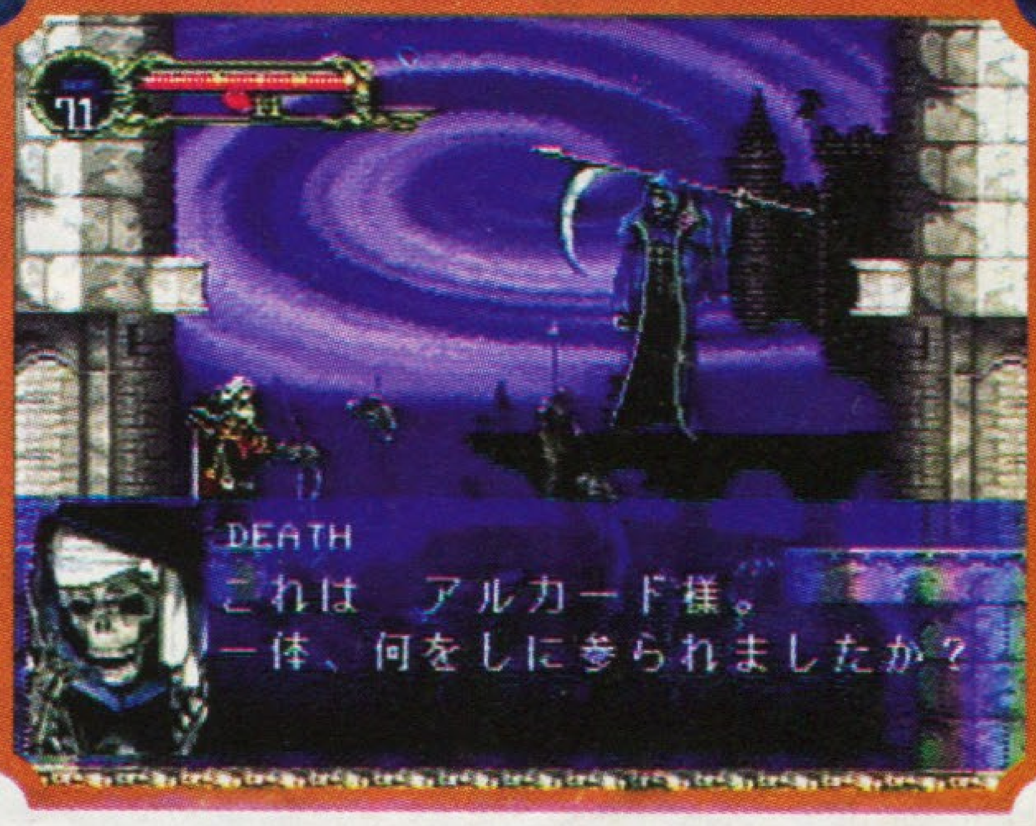




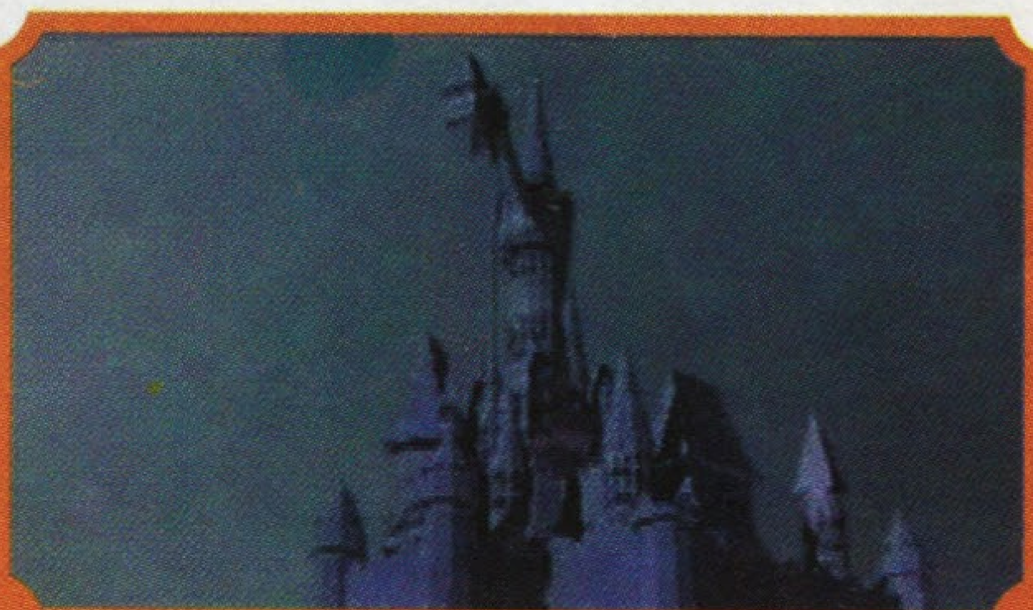
1997

Castlevania: Sinphony of the Night - PSX, Saturn

Unos años después de que Richter venció a Drácula y rescató a las mujeres que fueron secuestradas por el conde, nuestro héroe desaparece misteriosamente mientras que el Castillo resurge de entre los escombros. Gracias a este hecho, el misterioso hijo de Drácula, Alucard, regresa a su casa para desentrañar los misterios que encierran a este personaje.







El juego es excelente y algo parecido a Castlevania 2: Simon's Quest, ya que puedes deambular por todo el castillo en busca de armas y objetos para resolver diferentes misterios. Aunque este título inicialmente fue lanzado en 1997 para el PSX (con el nombre en Japón de "Dracula X: Nocturne in the Moonlight"), la versión de Saturn, que salió un año después, está mucho más completa dado que aparte de tener más cuartos qué explorar y más enemigos qué combatir, cuenta con un tercer personaje con el que podrás jugar, nos referimos a Maria Renard, la misma niña que fue rescatada por Richter en "Dracula X: Rondo of Blood" así que tiene mayor dificultad al igual que más valor para re-jugarlo.



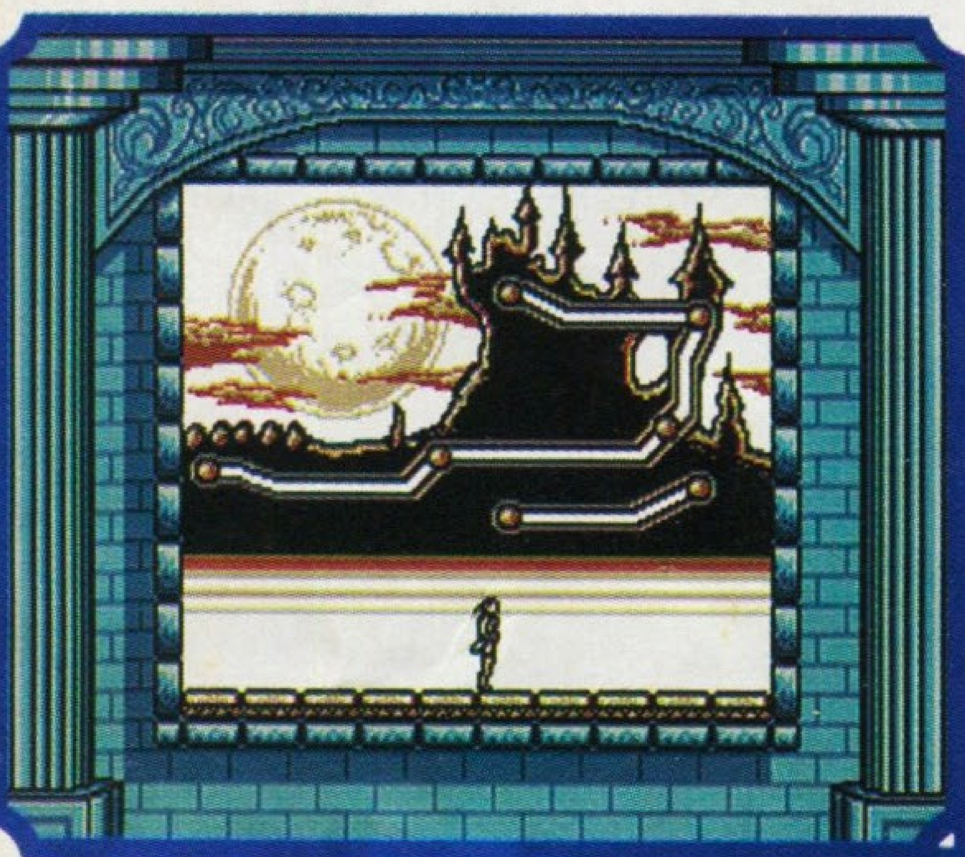


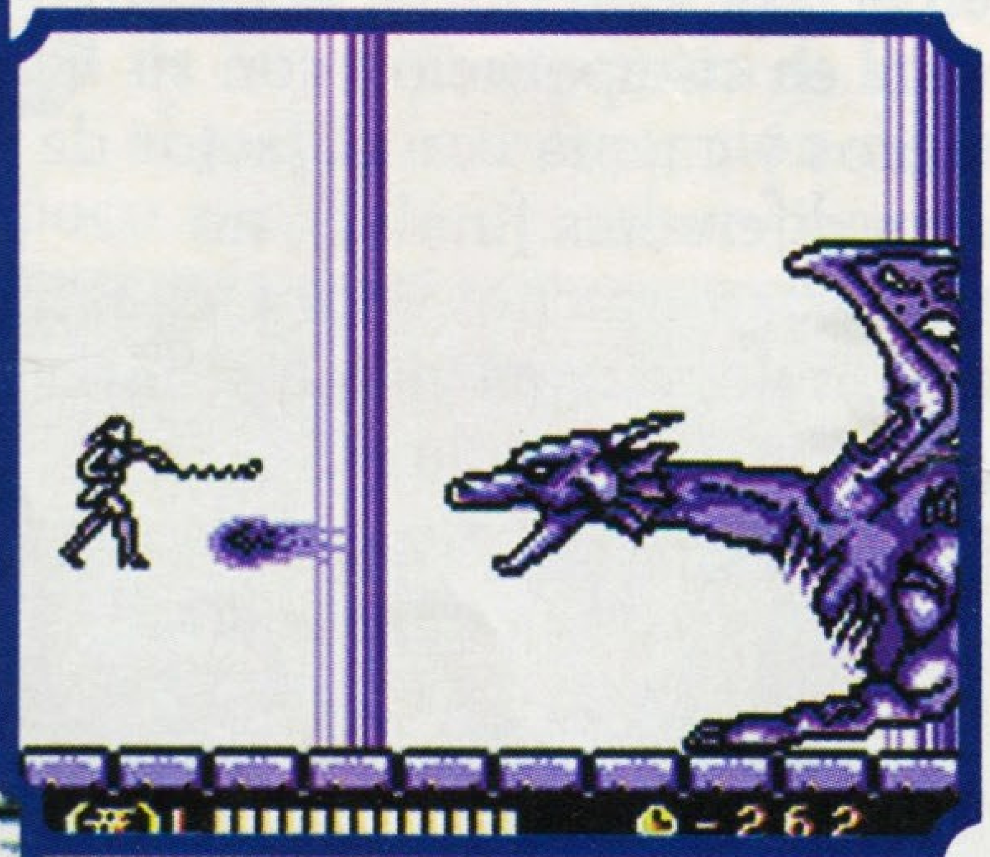
1998

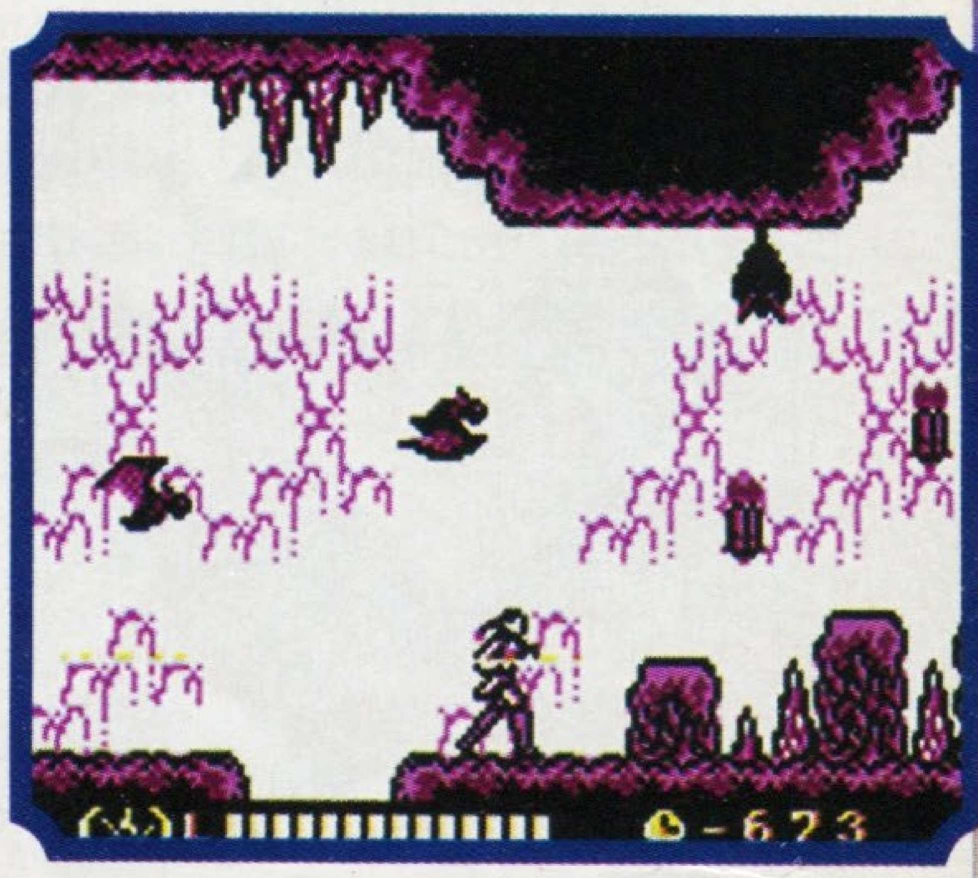
Castlevania Legends - Game Boy

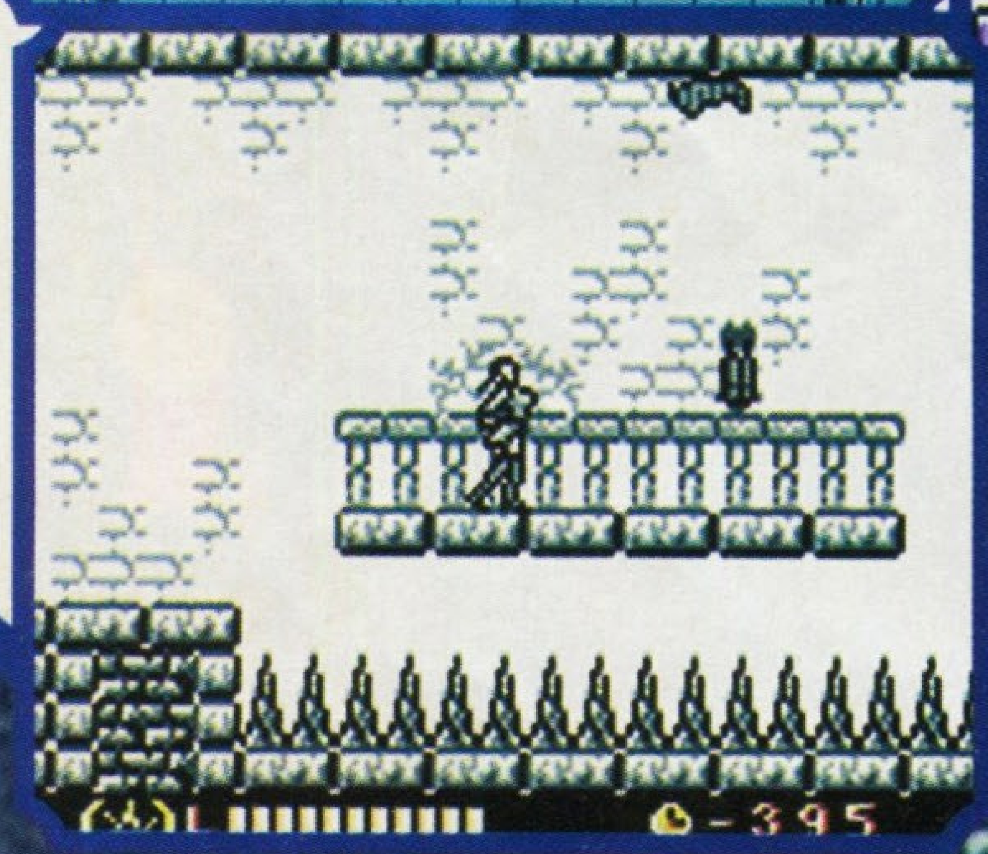
El último juego de la saga para el sistema portátil más famoso, es también el escenario del origen de la serie, ya que la protagonista, Sonia Belmont, es la primera guerrera de esta familia que se enfrena al Conde, de hecho, ella es la madre de Trevor, valiente guerrero que posteriormente se enfrentaría a Drácula en Castlevania 3. Aunque el juego es relativamente inferior a sus sucesores, inaugurando la serie portátil con los colores del Super Game Boy, aporta más elementos a la historia que al factor de la profundidad del juego. En comparación con la versión original que se lanzó en Japón, éste se llamó Legend of Dracula: Dark Night Prelude (refiriéndose esta última palabra al Preludio en un tema musical) y además utiliza batería, a cambio de la opción de password con la que cuenta la que llegó a América.











1999

Castlevania - Nintendo 64

A mediados del siglo XV, Drácula regresa de su última batalla con los Belmont, por lo que su malévolo castillo resurge de entre los escombros, al igual que el terror entre los pobladores de toda Transilvania. Por fin llegó el gran arribo de esta saga a un sistema de 64 bits, aunque el juego en sí no es nada malo, ya que fue el primer intento por integrar la historia con ambientaciones en 3D,







La mayoría de los jugadores se sintieron algo decepcionados por la sencillez de éste. A pesar de todo, el juego es muy bueno gracias a que cada personaje tiene su propio camino para adentrarse en el castillo de Drácula, aparte de los rompecabezas y misterios que debes resolver para avanzar en la historia.
En Japón se llamó: Demon Castle Dracula Revelations, con la diferencia de que éste guarda los avances en una batería incluída en el cartucho, eliminando así el uso del Controller Pak.





Castlevania: Legacy of Darkness - Nintendo 64

Después de que Konami decidió retomar el juego anterior, el mismo equipo de programadores de esta compañía, hacen en esta ocasión, una readaptación para el Nintendo 64,







dando como resultado el juego que previamente se había anunciado en el E3 del 98, ya que cuenta con los 4 personajes y con una historia para cada uno. Aunque los programadores reciclaron varios elementos del juego anterior, casi todos ellos están arreglados tanto visualmente como todo lo referente a los valores. A mediados del siglo XV, algunos años antes de que Carrie Fernandez y Reinhartd Schneider llegaran al castillo de Drácula, los súbditos del Conde estaban planeando la resurrección de su amo, así que raptan a varias damiselas del pueblo más cercano para ofrecerlas en







sacrificio, entre ellas se encuentra Ada, hermana de Cornell, un guerrero perteneciente al linaje de los licántropos.
Al terminar con el juego de Cornell, el sacerdote Henry debe de encontrar a varios niños que han sido raptados. Con este último personaje, podrás descubrir todos los secretos del juego al recatar a cada uno de los niños, después podrás jugar con Reinhartd y Carrie. Por otra parte, en Japón el juego se llamó: Demon Castle Dracula Revelations Gaiden: Legend of Cornell y a diferencia del americano, también cuenta con batería para omitir el Controller Pak.

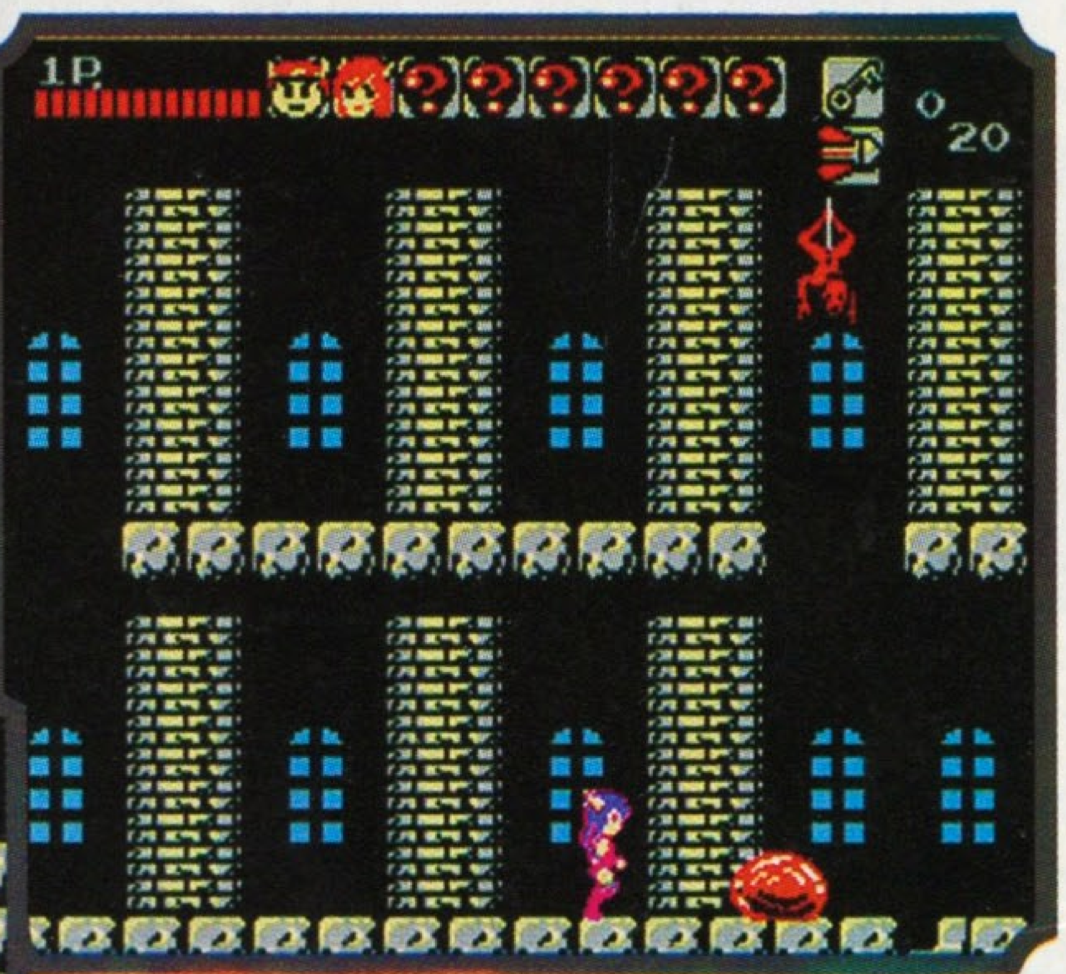


Todavía faltan algunos títulos que forman parte de la saga, pero aún no salen a la venta, por lo que no tiene caso hablar de ellos, además esto es un Museo. Por otra parte, hay unos juegos que vale la pena mencionarlos, ya que son parodias de la serie y algunos de ellos mantienen alguna línea similar.

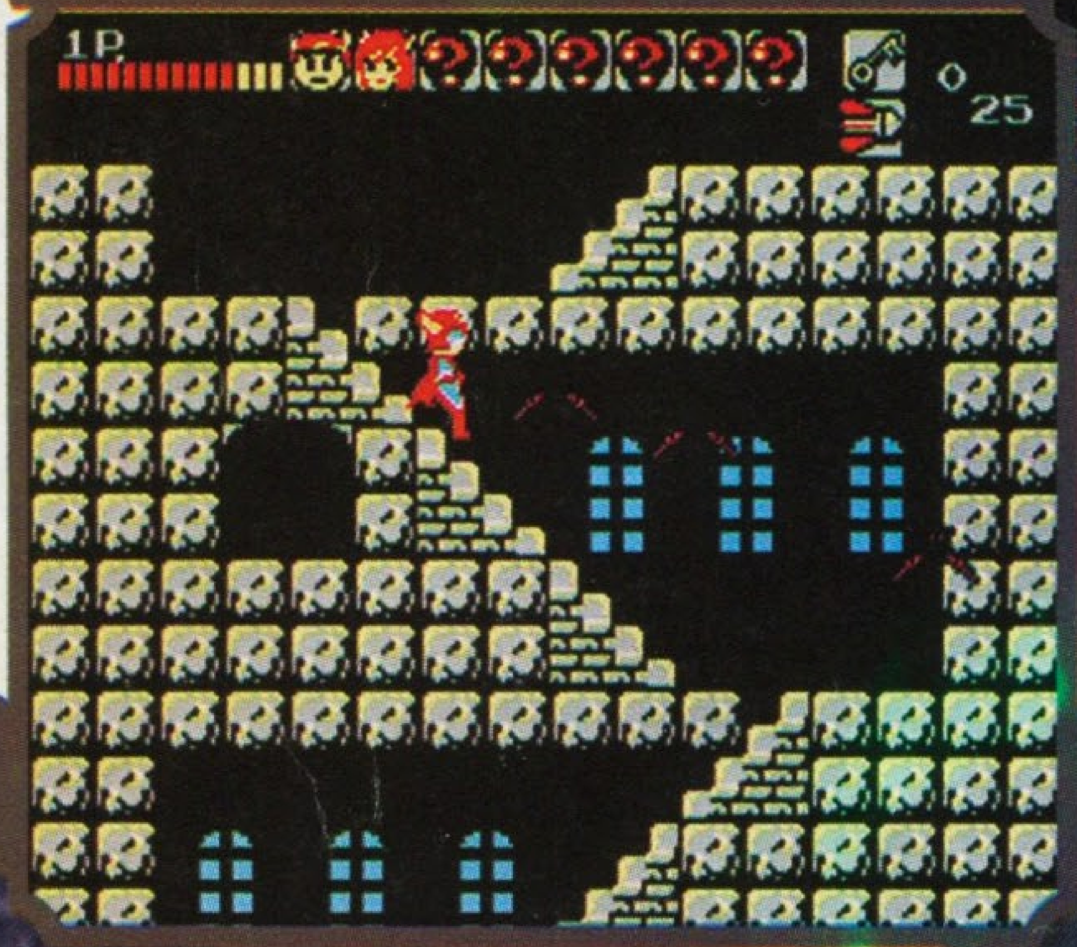
Konami World - Famicom (NES)

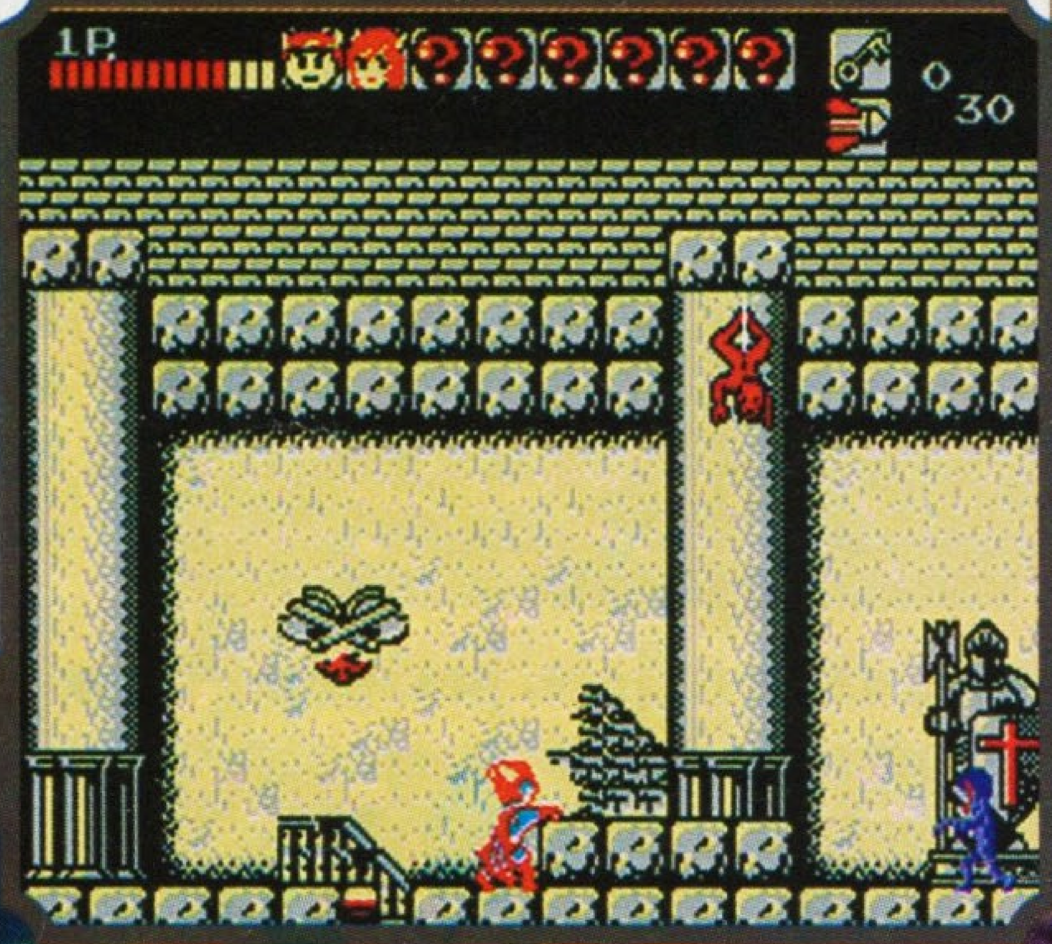


La historia relata que varios de los personajes principales de los juegos de Konami han sido secuestrados por así que Konami Man junto con Konami Girl se lanzan a rescatarlos a lo largo de una gran serie escenas del mundo de Konami. Obviamente uno de los personajes que debes rescatar es a Simon Belmont y sólo por eso, vale la pena jugarlo.







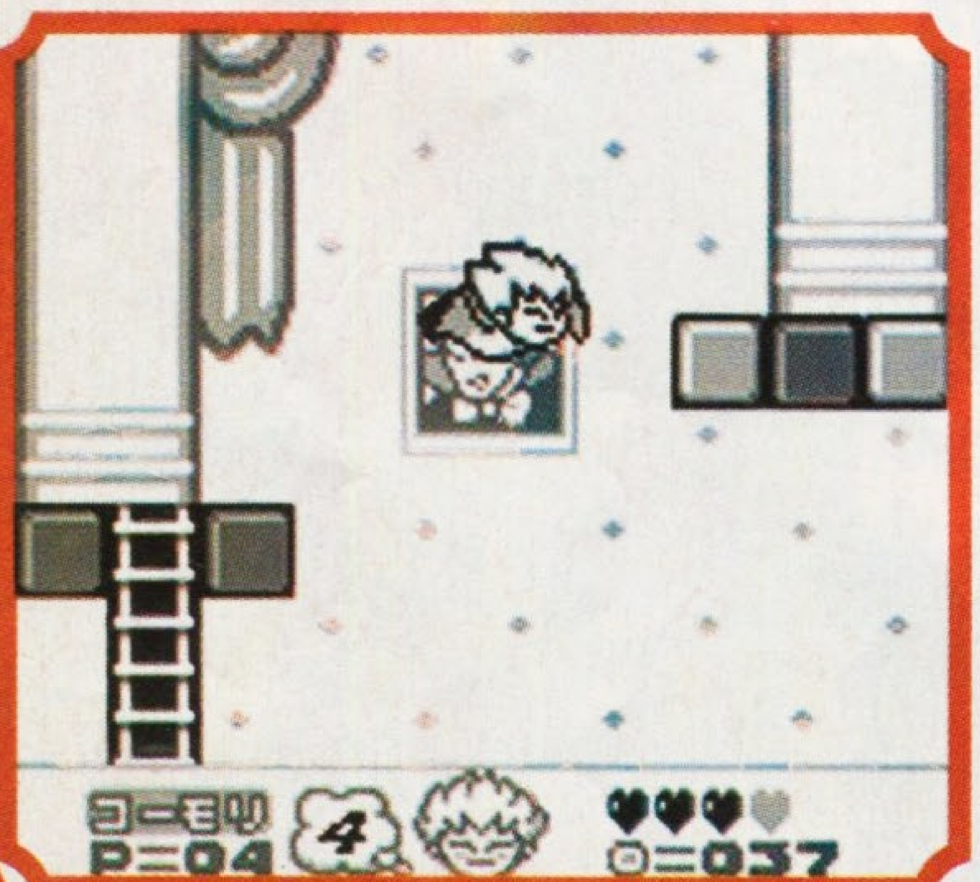


Kid Dracula - Famicom

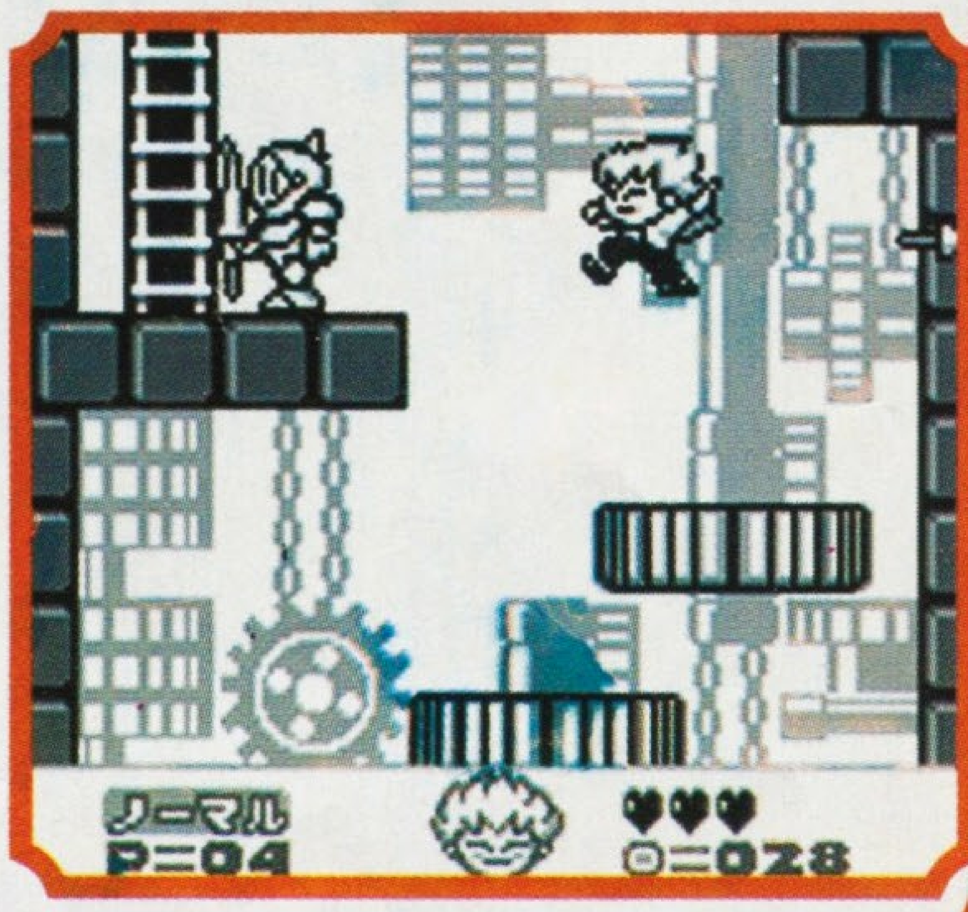
Aunque este título no es realmente una parodia de Castlevania, el personaje principal es Kid Dracula, por lo que tiene algo de relación con el Conde y por ende, con la serie. Lo mejor del juego es que a lo largo de los niveles, puedes obtener diferentes habilidades, dándole algo de vida al juego. Aunque éste no está tan interesante que digamos, vale la pena que lo juegues.

Kid Dracula - Game Boy

Este es muy similar que el juego original para el Famicom, sin embargo, al completar cada nivel tendr†s una serie de minijuegos en los que podr†s entrar al recolectar monedas durante los niveles normales, estos juegos de bonus te servir†n para comprar vidas y similares. Este juego si llegó a AmÇrica y tiene el mismo nombre que su similar en Jap¢n.







Este Museo está dedicado a todos los que han trabajado y que están trabajando para la mejor compañía licenciada diseñadora de videojuegos, Konami, y aunque hay otras muy buenas, no tienen la calidad ni el espíritu que esta siempre le pone a cada uno de sus juegos. Un agradecimiento muy especial para todos los que han contribuído a la gran saga de Castlevania. Para finalizar, nos gustaría agradecer a Lente64, por su apoyo y conmentarios, a Paul y a Chucho por facilitarnos algunos juegos inconseguibles y a todos nuestros lectores que han contribuido para que el día de hoy lleguemos al número 100, por lo que nos motivo a hacer este Museo con absolutamente todos los juegos de la saga solo para TI.

PAGINA 7956

ARTE EN SOBRES

Lo primero que queremos hacer en esta esta sección, llena de festejos por nuestro número 100, es agradecerte por todo el Arte en Sobres que has mandado desde el nacimiento de esta sección. Síguenos enviando todos tus dibujos a la dirección que ya conoces y recuerda que no te deben preocupar las distancias, así que si eres de Argentina, Ecuador Chile, Colombia, Venezuela, República Dominicana o de donde sea, tu arte será bien recibida, tal como recibimos los siguientes dibujos.

Ganador del mes



Ojalá que se llevaran así debien estos muchachos.
Miriam Fernanda Ramírez
México, D.F

Mención honorífica



¿Cyborg Mewtwo? ¡No, por favor! ¡Si de por sí ya es cruel!
Mónica M. A. Solis
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Mención honorífica



Clair Redfield, un buen dibujo a color
León Felipe Briones
Puebla, Puebla

Los favoritos de Marzo

Club Nintendo

- Pokémon Stadium (Nintendo/N64)
- Donkey Kong 64 (Rare/N64)
- Mario Party 2 (Nintendo/N64)
- Ridge Racer 64 (Nintendo/N64)
- Bionic Commando (Nintendo/GBC)
- Resident Evil 2 (Capcom/N64)
- Tarzán (Activision/N64)
- Mario Golf GB (Nintendo/GBC)
- Castlevania Legacy of Darkness (Konami/N64)
- Jet Force Gemini (Rare/N64)

RESET

¡Lo lograste! ¡Pudiste leer durante ocho años y cachito, o sea, 100 números, Club Nintendo! Para recompensarte por tan intrépida labor te vamos a decir que te esperan muchísimas sorpresas de los futuros juegos para el Game Boy y el N64. Nada más para que te des una idea, vamos a revisar títulos como Kirby 64 (aún sin nombre oficial americano), Hydro Thunder All Star Baseball 2001, Battlezone, Baku Bomberman 64 2, Excitebike 64, Track n' Field 2000, Rally hampionship 2000, Stunt Racer 3000, Motocross 2000, Street Fighter Alpha (GBC), Tomb Raider (GBC) y el estelar Perfect Dark para el N64. Como breviario cultural, nosotros pudimos jugar un prototipo de este espectacular juego de Rare, el cual incluía la opción para poder poner un rostro tomado con la Game Boy Camera en algún personaje de PD, utilizando el Transfer Pak. Se dice por ahí que está opción será reemplazada por la compatibilidad con PD de GBC. Si esto es cierto, aquí estás viendo una foto de colección. Y para recordar viejos tiempos, te vamos a decir "hasta el próximo mes" dejándote un par de fotos, tal como solíamos hacerlo con el Reset viejito. Gracias por estos 100 números.

Leyenda de perfect1 Perfect Dark / N64



Leyenda de kirby: Kirby 64 / 64




Castlevania®
CLUB
Nintendo


¡SÍGUELE LA HUELLA A ELMO!
Carrefour
EXITO
SUPERLEY
Optimo
MUNDO DE Nintendo
BARRANQUILLA
SAO
SUPERALMACENES OLIMPICA
Encuentra todos nuestros productos Nintendo en más de 48 puntos de venta en el país
Y además envíanos tus inquietudes, cartas, fotos y dibujos , te lo publicamos en nuestros próximos números. Escríbele tus cartas a Elmo a la Av. 7 No. 120A - 13 Mundo Nintendo ó a la Carrera 4 No. 23 -10 Bogotá
Compra Legal, nosotros si te respondemos!